GRAND THEFT AUTO 5
Auf 9 Seiten: Mega-Test, Heists und Tuning-Tipps

PILLARS OF ETERNITY
Im Test: Darum schlägt Obsidian Bioware!

PC Games MAGAZIN

Wissen, was gespielt wird

BATTLEFRONT

Die Battlefield-Macher revolutionieren den Krieg der Sterne: Alles, was ihr über die Rückkehr der Kult-Shooter-Reihe wissen müsst + Serienrückblick!

STAR WARS

THE ELDER SCROLLS ONLINE

Special: Haben Online-Rollenspiele mit Monatsgebühren endgültig ausgedient?

EPISODE 7

Vorsicht, Spoiler: Große Vorschau auf den wichtigsten Kinofilm des Jahres!

KINGDOM COME: DELIVERANCE

Wie viel Realismus verträgt ein Rollenspiel?

WAR FOR THE OVERWORLD VS. DUNGEONS 2

Im Test: Wer hat den besten Dungeon-Keeper-Nachfolger?

PC GAMES GIBT'S AUCH ALS PC GAMES EXTENDED MIT 2 DVDS UND TOP-VOLLVERSION!

AUSGABE 273
05/15 | € 3,99
www.pcgames.de

Österreich € 4,50; Schweiz sfr 7,00; Luxemburg € 4,80



Zeit für neue Macht-Spielchen



Wolfgang Fischer, Chefredakteur

MITTWOCH | 1. April 2015

Während mehr oder minder gut gemachte Aprilscherze auf uns einprasseln, werten wir die Umfrage aus der PC Games 03/2015 aus. Vielen Dank an alle, die daran teilgenommen haben! Die Ergebnisse, von denen einige wie erwartet ausfielen und andere durchaus überraschend waren, werden in vielfältiger Form ihren Weg in die kommenden Ausgaben finden. Eurem Wunsch nach umfangreicherer Berichterstattung zu brandaktuellen Themen sind wir gleich nachgekommen. Im DLC-Special (ab Seite 122 der Extended-Ausgabe) beschäftigen wir uns auf neun Seiten ausführlich mit diesem kontrovers diskutierten Thema und stellen die besten, schlechtesten und kuriosesten Download-Inhalte der letzten Jahre vor. Weitere umfangreiche Themenschwerpunkte im Heft: *Grand Theft Auto 5* (Test, Tipps und Tuning, ebenfalls auf neun Seiten) und unser Titelthema *Star Wars: Battlefront* auf zehn Seiten. Dazu kommen zahlreiche weitere exklusive Storys, unter anderem ein Besuch bei den Entwicklern des Mittelalter-Rollenspiels *Kingdom Come: Deliverance*.

DIENSTAG | 14. April 2015

1 Uhr morgens: Nach zahlreichen, teils sehr überraschenden Verschiebungen ist *Grand Theft Auto 5* endlich auf PC spielbar. Für die Kollegen Peter Bathge, Christian Dörre, Max Falkenstern beginnen mehrere knüppelharte Tage mit nur ganz wenig Schlaf. Schließlich wollen wir euch ab dem Start des Open-World-Epos optimal darüber informieren – auf pcgames.de und natürlich auch im Heft. Das Ergebnis könnt ihr ab Seite 18 begutachten.

SAMSTAG | 18. April 2015

Am Donnerstag, dem 16. April enthüllte Electronics Arts im Rahmen der „Star Wars Celebration"-Veranstaltung endlich erste Spielszenen zu *Battlefront.* Wir haben buchstäblich keine Kosten und Mühen gescheut, um alle verfügbaren Infos zu diesem Titel in letzter Sekunde noch ins Heft zu wuppen. Auslandskorrespondent Heinrich Lenhardt legte Nachtschichten ein, um den Artikel rechtzeitig fertig zu stricken. Stefan, Layouter Basti und Wolfgang opferten ihren freien Samstag. Dass sich der Aufwand gelohnt hat, beweist unsere aufwendig gestaltete, umfassende Titelstory zu *Star Wars: Battlefront* ab Seite 28!

DONNERSTAG | 7. Mai 2015

Wenn alles klappt, soll an diesem Tag eine weitere Sneak Peek stattfinden. Yager und PC Games laden euch ein, in der Hauptstadt ausführlich und exklusiv *Dreadnought* anzuspielen. Der Auswahlprozess für die wenigen Plätze findet Ende April über unsere Webseite www.pcgames.de statt. Hinsurfen und mitmachen!

Viel Spaß mit dieser Ausgabe wünschen
Wolfgang und das PC-Games-Team

... und das ist auf den DVDs:

VOLLVERSION auf DVD







MIGHT AND MAGIC: HEROES 6

Rundenstrategie vom Feinsten erwartet euch in unserer Vollversion *Might And Magic: Heroes 6*. Ob im umfangreichen Kampagnenmodus oder in den zahlreich vorhandenen Einzelkarten, der geniale Mix aus taktischen Kämpfen und Fantasy-Welt-Management zieht euch im Handumdrehen und Runde für Runde in seinen Bann.

INSTALLATION UND AKTIVIERUNG

Damit die Vollversion reibungslos läuft, ist es nötig, sie auf die Version 2.1.0 zu patchen. Installiert den Spiel-Client von unserer Heft-DVD. Stellt dabei sicher, dass ihr eine funktionierende Online-Verbindung habt. Befolgt die Installationsanweisungen und wartet den Autopatch auf die Version 1.8 ab. Folgt nach dem Patch-Download den Installationsanweisungen. Anschließend erfolgt die automatische Installation des Ubisoft Game Launchers. Benutzt nun die Patch-Datei für die Version 2.1.0, die ihr auf unserer Heft-DVD im Ordner „/Patch" findet. Um das Spiel zu starten, benötigt ihr eine aktuelle Version von Uplay und einen gültigen Account. Aktiviert das Spiel mithilfe einer gültigen Seriennummer in eurem Uplay-Account. Mehr Details zur Installation findet ihr im Menü auf unserer Heft-DVD.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP, Core 2 Duo E4400 2,0 GHz/Athlon X2 5000+ 2,6 GHz, Geforce GTS 450/Radeon HD 5670, 1 GB RAM (XP), 1,5 GB RAM (Vista/7), 9,7 GB Festplattenspeicher
Empfohlen: Core 2 Duo E6400 2,13 GHz/Athlon II X2 240 2,8 GHz, Geforce 8800GTX/Radeon HD 3870, 2 GB RAM



FAKTEN ZUM SPIEL:

- Fünf spielbare Fraktionen
- Epische Kampagnen
- Dutzende Einzelkarten
- Hohe Langzeitmotivation
- Taktisch anspruchsvolle Kämpfe
- Motivierendes Dynastie-System
- Abwechslungsreiche, zahlreiche Schlachtfelder
- Viele Quests
- Einfache Bedienung
- Tolles Leveldesign
- Schicke Grafik
- Stimmige Sounds und passende Musikuntermalung
- Ordentliche Vertonung
- Fünf unteschiedliche Handlungsstränge in den Kampagnen
- Helden lassen sich individuell entwickeln
- Gut integrierte Rollenspielinhalte
- Viele Sammel-Items
- Mehrspieleroptionen für zwei bis acht Spieler
- Hotseat-Modus

INHALT DER 1. DVD

VOLLVERSION
- Might And Magic: Heroes 6

VIDEOS (SPECIAL)
- Meisterwerke: Discworld
- Vollversion: Might And Magic – Heroes 6

VIDEOS (TRAILER)
- Games TV 24

VIDEOS (VORSCHAU)
- Assassin's Creed: Chronicles
- Rainbow Six: Siege



TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

INHALT DER 2. DVD

VIDEOS (SPECIAL)
- Cities: Skylines – Mod-Vorstellung #1
- Cities: Skylines – Mod-Vorstellung #2
- Cities: Skylines – Mod-Vorstellung #3
- Dreadnought: Entwicklerbesuch bei Yager Development



VIDEOS (TEST)
- Battlefield: Hardline
- Ori and the Blind Forest
- Pillars of Eternity
- War for the Overworld

VIDEOS (TRAILER)
- Deus Ex: Mankind Divided
- Games TV 24

TOOLS
- 7-Zip (v.9.2.0)
- Adobe Reader (v.10.0.1)
- VLC Media Player (v.2.1.5)

* Eure persönliche Seriennummer für die Installation unserer DVD-Vollversion *Might And Magic: Heroes 6* erhaltet ihr, indem ihr den Code von der Codekarte (S. 66/67, nur in der Extended-Fassung der PC Games) auf dieser Webseite eingebt: www.pcgames.de/codes. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

INHALT 05/15



Electronic Arts lässt auf der Star Wars Celebration endlich die Katze aus dem Sack und zeigt neues Gameplay seines Shooters. Wir waren dabei und berichten euch alles Wissenswerte zum Spiel und auch zum neuen Kinofilm *Star Wars: Episode VII – Das Erwachen der Macht*.

AKTUELLES

SPECIAL: GTA 5

EXTENDED

SERVICE

HARDWARE

MAGAZIN


RAINBOW SIX: SIEGE 40


DUNGEONS 2 60


KINGDOM COME: DELIVERANCE 74


Endlich auf dem PC angekommen! Neben unserem ausführlichen Test liefern wir euch noch Spiel- und Tuningtipps, damit ihr noch mehr Spielspaß mit Rockstars Hit erlebt.

GRAND THEFT AUTO 5 18

TEST

VORSCHAU

Runde für Runde Rohstoffe sammeln, Armeen bilden und taktische Kämpfe absolvieren. Ubisoft setzt die klassische Fantasy-Strategiereihe fort.

Wir haben den Mehrspielermodus ausführlich gespielt: Wie viel Taktik steckt im Team-Shooter?

Auf der Star Wars Celebration in Anaheim enthüllte EA seinen *Star Wars*-Shooter. Wir waren vor Ort und präsentieren euch alle wichtigen Infos zum Spiel.

Skyrim bekommt Konkurrenz! Das ursprünglich als Mod entwickelte Projekt bietet eine riesige Spielwelt mit ambitionierten Rollenspiel-Inhalten.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Adam Jensen ist zurück. Bislang zeigte Hersteller Square Enix einen ersten Trailer, ein Veröffentlichungstermin zum Spiel steht noch aus.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Mensch, Maschine!

Die düstere Zukunftsversion, die wir in *Deus Ex: Human Revolution* erlebten, nahm kein gutes Ende. Mächtige Konzerne und der Geheimbund der Illuminaten trieb böses Spiel mit Cyborg-Implantaten und Augmentierungen. In der Rolle von Sicherheitschef Adam Jensen wurdet ihr in die Machenschaften von Politik und Wirtschaft hineingezogen. Am Ende oblag es euch, wie es mit der Technik der Körpermodifikationen weitergehen soll. Zwei Jahre nach diesen Ereignissen knüpft *Mankind Divided* 2029 an die dystopische Geschichte an, aber – soweit bislang bekannt – ohne eure im Vorgänger getroffene Entscheidung aufzugreifen. Hauptfigur ist erneut Adam Jensen. Er arbeitet inzwischen für eine Spezialabteilung von Interpol, die sich auf Anti-Terror-Einsätze spezialisiert hat. Im bislang veröffentlichten Trailer lassen sich viele interessante Details erkennen. So trifft Jensen zum Beispiel auf wichtige Charaktere des Vorgängers. Das lässt darauf hoffen, dass sich offen gelassene Fragen des Vorgängers klären. Spektakulär wirken die gezeigten neuen Waffen- und Ausrüstungsspielereien, über die ihr verfügt. So stellt der Trailer zum Beispiel neue Technik-Gadgets vor, etwa Elektroschock-Projektile, die Adam aus seinem Handschuh verschießt, Ellbogen- und Geschossklingen sowie einen Ganzkörperschutzschild. Als einer der neuen Hauptschauplätze dient die bedrückend wirkende Golem City, die im tschechischen Prag angesiedelt ist. Details zum Gameplay gab Game-Director Jean-Francois Dugas schon bekannt. So lässt sich *Mankind Divided* auch komplett als Schleichspiel absolvieren, inklusive der Bosskämpfe. Kampfvermeidung per Dialogoptionen sind ebenso gegeben wie der aus dem Vorgänger bekannte Hard-Mode „Give me Deus Ex". Erste Screenshots zeigen ein komplexeres Waffen-Upgrade-System als im Vorgänger und dieses soll sich auch mitten im Gefecht nutzen lassen. Das Nahkampf- und das Augmentierungssystem wurden ebenfalls laut Entwickler gründlich verbessert. Technisch kommt eine brandneue Dawn-Engine zum Einsatz, die Direct X 12 voll unterstützen wird. ❑

Info: www.www.deusex.com/game/dx-md





Glatzköpfige, muskelbepackte Bossgegner? Der gezeigte Charakter im Trailer zeugt noch nicht gerade von Design-Innovationen, er erfüllt eher gängige Klischees.

F1 2015

Codemasters gibt wieder Gas!

Formel-Eins-Fans können sich freuen, denn in diesem Jahr erscheint das offizielle Rennspiel zur Königsklasse etwas früher: Laut Bandai Namco soll *F1 2015* bereits am 12. Juni 2015 für PC, PS4 und Xbox One veröffentlicht werden. Durch den frühen Erscheinungstermin dürften nicht alle Rennwagen aus der laufenden Saison vom Start weg dabei sein. Doch die Entwickler von Codemasters versprechen, den 2015er-Fuhrpark in den Monaten nach dem Release durch kostenlose Updates zu vervollständigen. Zum Ausgleich wurden die Daten der Saison 2014 ebenfalls implementiert. Das Game basiert auf der hauseigenen Ego-Engine und bietet ein neues Handling-System sowie einen neuen Pro-Modus ohne Bildschirmanzeigen. Darüber hinaus ist auch der große Preis von Mexiko enthalten und dank der gelungenen Präsentation, kommt das ganze Drumherum einer Fernsehübertragung schon recht nahe. ❑

Info: www.formula1-game.com



Ferrari spielt in dieser Saison endlich wieder eine Rolle und begeistert mit den beiden ausgezeichneten Fahrern Vettel und Räikkönen.

CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

Schattenkrieger zum Dritten

Es dürfte wohl niemanden wirklich überraschen, dass auch dieses Jahr ein neues *Call of Duty* erscheint. Für den inzwischen 15. Teil der Ego-Shooter-Reihe aus dem Hause Activision zeichnet dieses Mal Treyarch verantwortlich. Das Studio arbeitet eigenen Angaben nach nun schon seit drei Jahren an *Call of Duty: Black Ops 3,* sprich seit der Fertigstellung von *Black Ops 2*. Über das Setting war bis zum Redaktionsschluss lediglich bekannt, dass Teil 3 wie der Vorgänger in der Zukunft angesiedelt ist. In der nächsten Ausgabe der PC Games werden wir in einer ausführlichen Vorschau Genaueres berichten. ❑

Info: www.www.callofduty.com/de/



VAN HELSING 3

Überraschung!

Das osteuropäische Studio Neocore hat wie aus dem Nichts den dritten Teil der Action-RPG-Serie *Van Helsing* für diesen Mai angekündigt und bringt die Trilogie damit zum Abschluss. Die größten Neuerungen sind sechs frische, spielbare Charaktere wie der schwer bewaffnete Phlogistoneer und der magisch begabte Umbrealist. Zudem warten auch zahlreiche neue Feinde auf die Helden. ❑

Info: www.neocoregames.com



Einer der sechs neuen spielbaren Charaktere ist der schwer bewaffnete Phlogistoneer.

HORN DES (VOR)MONATS*

SASCHA LOHMÜLLER



Unsere Verstärkung aus der Konsolenredaktion ist eigentlich ein Weltenbummler und ein Mann, den man fast schon gebildet nennen könnte. Daher waren wir ein wenig verwundert, dass Sascha in seinem *BF: Hardline*-Vortest eine gravierende Schwäche bei Namen mexikanischen Ursprungs an den Tag legte. Im Artikel meinte er fälschlicherweise, dass der US-Schauspieler Nicholas Gonzalez den Nachnamen Rodriguez trägt. Zur Strafe übernimmt Sascha den nächsten Mexiko-Termin und entschuldigt sich dort beim Präsidenten.

* Unser Ex-Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu *All Star Strip Poker* schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln."

STARCRAFT 2: LEGACY OF THE VOID

Eindrücke aus der Multiplayer-Beta

Das letzte Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie befindet sich in der geschlossenen Beta-Phase, in der sich schon alle neuen Einheiten und Features ausgiebig testen lassen. Die auffälligste Neuerung ist das nochmals gestiegene Tempo. So wurden die Rohstoffe von Kristallen und Gasminen reduziert, gleichzeitig aber die Startmenge an Arbeitereinheiten verdoppelt. Die ersten Minuten einer Partie spielen sich dadurch rasanter. Außerdem sind wir nun gezwungen, frühzeitig Außenposten (Expansions) zu errichten, um unseren Rohstoffbedarf zu decken.

Die Protoss erhalten zwei neue Einheiten. Adepten sind Fernkampf-Bodentruppen, die ein voll bewegliches Abbild von sich erzeugen können. Nach sieben Sekunden wird der Adept zu seinem Abbild teleportiert, was spannende Taktiken erlaubt. Disruptoren sind dagegen fliegende mechanische Einheiten, die nach einer kurzen Aufladezeit eine Psi-Nova erzeugen und damit massiven Flächenschaden anrichten. Allerdings haben sie anschließend eine lange Abkühlphase, in der sie völlig wehrlos sind. Terraner erhalten mit dem Zyklon einen kleinen, aber enorm starken Kampfpanzer, der auch aus der Bewegung auf Boden- und Luftziele feuern kann. Die Zerg verfügen nun mit dem Verheerer über eine mächtige Schabenmutation, die langsame Plasmageschosse in hohem Bogen abfeuert – extrem stark gegen langsame Ziele, Gebäude und Protoss-Kraftfelder. Mit dem Schleicher kehrt ein alter Bekannter zurück: Die Hydralisken-Mutation kämpft in eingegrabenem Zustand mit Stacheln, ideal gegen Terraner-Soldaten und Gebäude. Zu den neuen Spielmodi zählt der Archon-Modus: In dem teilen sich zwei Spieler die Verwaltung einer Rasse – so kann einer beispielsweise kämpfen, während der andere die Basis pflegt.

Starcraft 2: Legacy of the Void soll noch in diesem Jahr erscheinen. ❑

Info: www.starcraft2.com



Im Story-Modus begleiten wir den jungen Exekutor Artanis durch die aufwendige Protoss-Kampagne.

Max meint:

Blizzard zieht das Tempo in *Starcraft 2: Legacy of the Void* ganz schön an. Hobby-Strategen müssen aufgrund der geschrumpften Ressourcenvorkommen schneller expandieren. Neue Einheiten wie der Adept der Protoss und Cyclone der Terraner setzen gute Micromanagement-Skills voraus. Profis dürften das begrüßen, doch Gelegenheitsspieler könnte das nochmals gestiegene Tempo überfordern. Hinsichtlich der Spielbalance ist aber noch nicht das letzte Wort gesprochen – bis zum Release dürfte Blizzard noch vieles umwerfen.

KYN

Vier Fäuste für ein Halleluja


Kyn sieht für ein Zwei-Mann-Projekt erstaunlich hübsch aus und setzt obendrein auf ein Echtzeit-Kampfsystem mit viel taktischem Tiefgang.

Das Indie-Projekt *Kyn* könnte man in aller Kürze als eine interessante Kreuzung aus einem Party-Rollenspiel wie *Pillars of Eternity* und einem actionlastigen RPG wie *Diablo* beschreiben. Statt mit nur einem Helden durch eine Fantasy-Welt voller fieser Gegner zu ziehen, stellt ihr in *Kyn* eine ganze Truppe aus maximal sechs Charakteren zusammen und müsst in den Echtzeit-Kämpfen etwa darauf achten, dass die Mischung stimmt. So können Krieger zum Beispiel Gegner davon abhalten, die Bogenschützen der Gruppe anzugreifen, und Waldläufer können den Feinden Fallen stellen, damit sie den Magier des Teams nicht erreichen. Am erstaunlichsten an *Kyn* ist aber, dass es sich trotz der liebevoll gestalteten und von den Ausmaßen her riesigen Spielwelt um ein Zwei-Mann-Projekt handelt. Die beiden Niederländer Cavit Ozturk und Victor Legerstee arbeiten seit mehr als vier Jahren an dem ambitionierten Rollenspiel und wollen demnächst damit in die Early-Access-Phase gehen. ❑

Info: www.kyngame.com

ARMIKROG

Knethelden

Das Stop-Motion-Animationsverfahren mit Knetfiguren namens Claymation dürfte vielen durch das sympathische Schaf Shaun bekannt sein. Beim Point&Click-Adventure *Armikrog* setzt das Studio Pencil Test (*Neverhood*) auf ebenjenes Verfahren und schickt den ulkigen Abenteurer Tommynaut und seinen blinden Hund auf einen fremden Planeten. Dort müssen die beiden aus der namensgebenden Festung entkommen, indem sie sich gegenseitig unterstützen. Bei den Puzzles im Spiel handelt es sich oft um Schalterrätsel, Gegenstände werden dagegen nur selten gebraucht – *Armikrog* soll ein zugängliches und nicht zu kompliziertes Adventure werden. Viel mehr kommt es den Machern auf den Humor und den wirklich einzigartigen Look an. Das Spiel soll noch im Laufe dieses Sommers erscheinen. ❑

Info: www.pencilteststudios.com


Die Macher setzen bei *Armikrog* auf das aufwendige Claymation-Verfahren.

SQUAD

Battlefield für Experten


Grafisch punktet *Squad* mit einer immensen Detailfülle und schönen Lichteffekten.

Das jüngst gegründete Studio Offworld Industries arbeitet derzeit an einem Online-Shooter mit dem schlichten Namen *Squad*, bei dem es um Gefechte auf mehrere Quadratkilometer umfassenden Einsatzgebieten mit bis zu 100 Spielern geht.
An dem Projekt sind diverse Entwickler der berühmten Modifikation *Project Reality* für *Battlefield 2* beteiligt. Daher wundert es nicht, dass die Macher sich an Bohemia Interactives Militärsimulation *Arma 3* orientieren, aber zugleich das ambitionierte Ziel haben, *Squad* trotz des taktischen Tiefgangs ebenso zugänglich zu machen wie etwa ein *Call of Duty*. Ob ihnen das ehrgeizige Vorhaben gelingt, steht noch in den Sternen. Zwar ist eine Alpha-Version bereits so gut wie fertig und auch die ersten Videos lassen eine wahre Grafikpracht erahnen, jedoch brauchen die Entwickler noch weitere finanzielle Unterstützung, um das Projekt zu beenden. Dafür will Offworld Industries demnächst eine Kickstarter-Kampagne starten. ❑

Info: www.joinsquad.com

TECHNOMANCER

Endzeit auf dem roten Planeten

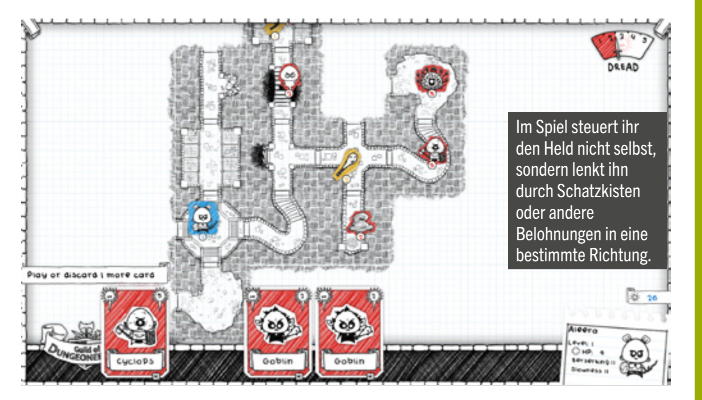
Als *Technomancer* im Januar angekündigt wurde, war noch sehr wenig über das Endzeit-RPG bekannt – Publisher Focus Interactive veröffentlichte bei der Enthüllung nicht einmal Screenshots aus dem Spiel. Nun hat Entwickler Spiders (*Bound by Flame*) endlich erste Informationen durchsickern lassen. So ist das Spiel in einem postapokalyptischen Universum während der sogenannten Wasserkriege auf dem Mars angesiedelt. Der Spieler schlüpft dabei in die Rolle eines Technomancers, der über kybernetische Fähigkeiten verfügt und somit eine gewisse Ähnlichkeit zu Magiern anderer Rollenspiele hat. *Technomancer* bietet für die Helden vier verschiedene Talentbäume, die unterschiedliche Vorgehensweisen erlauben und im Kampf abwechselnd genutzt werden können. Auch die Handlung bietet viele Freiheiten. So beeinflussen Spielerentscheidungen die Story und die Dialoge passen sich dem Verhalten des Protagonisten an. *Technomancer* soll im Laufe des nächsten Jahres erscheinen. ❑

Info: www.thetechnomancer-game.com


Das Endzeit-Setting auf dem Mars scheint eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Film *Mad Max* zu haben.

GUILD OF DUNGEONEERING

Ungewöhliches Indie-RPG



Im Spiel steuert ihr den Held nicht selbst, sondern lenkt ihn durch Schatzkisten oder andere Belohnungen in eine bestimmte Richtung.

An Rollenspielen, in denen man im Alleingang Dungeons erkundet, herrscht kein Mangel. Nicht ganz so verbreitet, aber ebenso vertraut sind uns Titel, in denen der Spieß wie einst in *Dungeon Keeper* umgedreht wird und wir ein Kerkersystem voller Minions selbst aufbauen. Das Indie-Projekt *Guild of Dungeoneering* ist in gewisser Weise eine schöne Mischung aus den beiden Genres und fügt dem Ganzen noch eine kleine Prise Sammelkartenspiel hinzu. So dürft ihr euren kleinen Helden nicht direkt steuern, sondern lenkt ihn durch die Kerkersysteme, indem ihr die Dungeons Runde für Runde mithilfe von Spielkarten aufbaut. Der Protagonist reagiert zum Beispiel auf Räume mit Schatzkisten und sucht sich den kürzesten Weg zu ihnen oder versucht, zu starke Gegner zu vermeiden. Am Ende jedes Levels wartet ein Endboss auf den Helden, den er aber erst nach einigen Level-Aufstiegen bezwingen kann. Das Spiel soll noch in diesem Sommer erscheinen. ❑

Info: www.gambrinous.com.com

PATH OF EXILE: THE AWAKENING

Umfangreiches Beta-Erwachen

Am 20. April startete die Closed-Beta für das Add-on zum kostenlosen *Diablo*-Ableger *Path of Exile*. Neben der Einführung des vierten Story-Aktes mit neuen Gebieten, Dungeons, Monstertypen und Unique-Item-Sets gibt es auch deutlich spürbare Gameplay-Änderungen. Während der gigantische, passive Skill-Tree schon immer zu den komplexesten Features im Spiel zählt, setzt Entwickler Grinding Gear Games mit *The Awakening* noch eins drauf. So bekommt der passive Skill-Tree jetzt ein Juwelen-Sockel-System spendiert, das ihr nach euren Wünschen anpassen könnt. Damit lassen sich noch mehr individuell gestaltbare Klassen-Builds erstellen. Auch in Sachen Begleit-Minions wird es Neuerungen geben. Um an der Betaphase teilzunehmen, ist ein gültiger Account für *Path of Exile* nötig, den ihr ebenfalls kostenlos auf der Webseite zum Spiel erstellen könnt. ❑

Info: www.pathofexile.com/theawakening


Path of Exile ist ein mustergültiges Vorzeigeprojekt für hervorragende Free2Play-Spiele. Auch das umfangreiche Add-on *The Awakening* wird euch keinen müden Cent kosten!

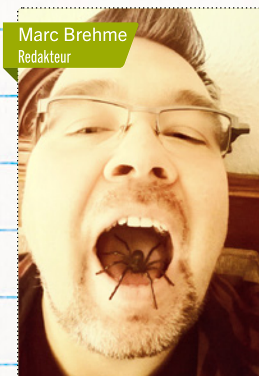
Die Redaktion von PC Games

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor:
Was bewegte das Team in diesem Monat?



Peter Bathge
Redakteur

Findet:
dass gerade eine richtig geile Zeit für PC-Spieler ist. Allein in diesen ersten vier Monaten gab's mit *Total War: Attila*, *Homeworld Remastered*, *Cities: Skylines* und *Pillars of Eternity* vier exklusive Hits speziell für PC-Spieler. Großartig!
Hofft:
dass 2015 in diesem Stil weitergeht. Daumen drücken, dass die PC-Versionen von *The Witcher 3* und *Batman: Arkham Knight* genauso fein laufen wie *GTA 5*!



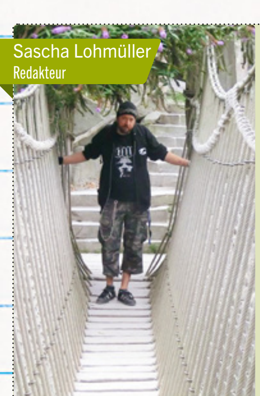
Marc Brehme
Redakteur

Spielt:
Broken Age (Akt 2), Dead Synchronity, Die Sims 4: An die Arbeit!, Dungeons 2, Fire, Pillars of Eternity, GTA V, Tropico 5 (PS4), *Victor Vran, War for the Overworld*.
Hörte:
dass Insekten nahrhaft und kalorienarm seien. Perfekte Frühjahrsdiät – und gleich noch Vorbereitung fürs nächste Dschungelcamp.
Freut sich:
auf die nächste Saison der „Berch"-Kerwa in Erlangen ab dem 21. Mai.



Wolfgang Fischer
Chefredakteur

Hat:
Black Flag durch und macht jetzt mal eine kurze, sechsmonatige *Assassin's Creed*-Pause.
Stürzt:
sich stattdessen in ein anderes Mammutprojekt, den PS4-Exklusivtitel *Bloodborne* von den *Dark Souls*-Machern. Ergebnis bislang: viel erlebt, viel gestorben, trotzdem viel Spaß gehabt.
Kürzlich auf DVD gesehen:
Interstellar (gut), *Guardians of the Galaxy* (sehr gut) und *Gone Girl* (fantastisch)



Sascha Lohmüller
Redakteur

Wurde:
durch seinen *Everquest*-Meisterwerke-Artikel in der letzten Ausgabe angefixt und hetzt aktuell wieder über einen Classic-Server. Narf.
Kämpft:
sich außerdem durch das ebenso herrlich klassische *Pillars of Eternity*.
Fiebert:
nebenbei dem Bundesliga-Finale entgegen, auch wenn es für seine Königsblauen wohl nur noch um Platz 5 geht.
Tut dies aber immerhin:
auf einem neuen 48"-TV.



Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Freudig erregt:
weil seine liebste Filmfigur, Mad Max, noch lange nicht tot ist und als Spiel und Film zurückkehrt.
Wild entschlossen:
sich Spiel samt ideal dazu passender Hardware käuflich anzueignen, weil er bisher alles gekauft hat, was ihm zu MM in die Finger kam.
Peinlich berührt:
weil er seinen alten Ford Falcon in der Scheune vergammeln ließ und er bis zum Filmstart wohl nicht fahrfähig sein wird.



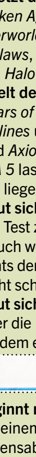
Matti Sandqvist
Redakteur

Packt schon mal sein Finnland-Trikot aus:
denn am 1. Mai geht die Eishockey-WM in Prag los. Mal schauen, wie gut sich die finnischen Löwen ohne Teemu Selänne im Turnier behaupten.
Spielt Schiffe versenken:
in der Closed Beta von *World of Warships* und ist echt begeistert. Es kann sich nur noch um Wochen handeln, bis das Superschlachtschiff Yamato freigespielt ist.
Freut sich:
auf einen Mini-Urlaub in Finnland.



Felix Schütz
Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Broken Age, War for the Overworld, Dungeons 2, Outlaws, Ironcast, Fire und *Halo 4* (Xbox 360).
Spielt derzeit:
Pillars of Eternity, *Cities Skylines* und hoffentlich bald *Axiom Verge* für PC. *GTA 5* lass ich dafür erst mal liegen.
Freut sich auf:
den Test zu *The Witcher 3* – auch wenn mir angesichts der Spielzeit noch leicht schwindelig wird.
Freut sich noch viel mehr:
Über die Frühlingssonne auf dem ersten Balkon.



Stefan Weiß
Redakteur

Beginnt nun:
mit einem neuen Grill-Lebensabschnitt. Ab jetzt wird zünftig gesmoked!
Hat endlich:
dank seines neuen Xonar U5 von Asus beim Zocken endlich wieder vernünftigen Kopfhörersound auf den Ohren.
Wetterte:
„Ja suu a bleeds G'schmarri", als der erste Franken-*Tatort* über den Fernsehbildchirm flimmerte.
Spielt sich gerade durch:
Blackguards 2, *Pillars of Eternity*, *TESO Online*.



Foto: Florian Stangl

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Schreiben und Spielen. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahrt ihr auf dieser Seite.

Moin, Moin!

"Erst die Arbeit, dann das Vergnügen", sagte sich unser finnischer Aussenstürmer vor seinem Might&Magic-Heroes-7-Termin in Hamburg – schliesslich fand der Anspiel-Event einen Katzensprung von der berühmt-berüchtigten Reeperbahn entfernt statt. Doch am Ende fand Matti gar keine Zeit mehr für die Ausgehmeile und hat es auch kaum bereut. Warum? Das lest ihr in unserer Vorschau zum süchtig machenden Fantasy-Spiel ab Seite 42.





Na zdraví!

Für seinen exklusiven Studiobesuch bei Warhorse Studios in Prag nahm Stefan eine Kiste fränkisches Ritterbier als Gastgeschenk mit. Schliesslich wissen die tschechischen Entwickler von Kingdome Come: Deliverance, was eine gute Hopfenkaltschale ausmacht. Lediglich die gezeigte Technik des Flaschenöffnens sollten Community-Manager Tobias Stolz-Zwilling und Stefan noch mal überdenken. Wenigstens floss nur Bier und kein Blut!

Petels glosse Täuschung

Peter konnte sein Glück kaum fassen, als er für den Assassin's-Creed-Chronicles-China-Event eingeplant wurde. Auf der Einladungskarte war ein prächtiges fernöstliches Gebäude zu sehen und so ging er davon aus, dass er endlich die Chinesische Mauer sehen dürfte. Als sein Flugzeug aber bereits nach einer Stunde landete und am Horizont obendrein der Eiffelturm zu sehen war, war Peters Bestürzung gross. Na ja, Paris ist nun auch nicht die hässlichste Stadt der Welt ...



SPIELE UND TERMINE 05/15

In unserer Übersicht findet ihr die wichtigsten Spiele der kommenden Monate und ihre Veröffentlichungstermine.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	VORSCHAU IN AUSGABE
	Act of Aggression	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	2. Quartal 2015	-
	Armored Warfare	Mehrspieler-Action	Obsidian Entertainment	2015	04/15
	Ashes of the Singularity	Echtzeitstrategie	Stardock	Nicht bekannt	-
	Assassin's Creed: Victory	Action-Adventure	Ubisoft	4. Quartal 2015	-
▶	Batman: Arkham Knight	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	23. Juni 2015	04/14
	Battlefleet Gothic: Armada	Echtzeitstrategie	Focus Home Interactive	Nicht bekannt	03/15
	Below	Action-Adventure	Capybara Games	2015	08/14
	Blitzkrieg 3	Echtzeitstrategie	Nival Interactive	2015	-
	Blood Bowl 2	Rundentaktik	Focus Home Interactive	2. Quartal 2015	-
	Bombshell	Action-Rollenspiel	3D Relams	2015	-
▶	Call of Duty: Black Ops 3	Ego-Shooter	Activision	November 2015	-
▶	Crookz: Der große Coup	Taktik	Kalypso Media	2015	03/15
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	CD Projekt	Nicht bekannt	-
▶	Dead Island 2	Action	Deep Silver	September 2015	09/14
	Deus Ex: Mankind Divived	Action-Rollenspiel	Square Enix	Nicht bekannt	-
	Die Siedler: Königreiche von Anteria	Aufbaustrategie	Ubisoft	2015	08/14
	Dreadnought	Action	Grey Box	2015	07/14, 04/15
	Doom	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt	-
	Eve Valkyrie	Weltraum-Action	CCP Games	Nicht bekannt	06/14
	Everquest Next	Online-Rollenspiel	Daybreak Game Company	Nicht bekannt	-
▶	F1 2015	Rennspiel	Codemasters	Juni 2015	-
	Fable Legends	Action	Microsoft	2015	-
	Fortnite	Action	Epic Games	2015	10/12, 10/14
▶	Galactic Civilizations 3	Rundenstrategie	Stardock	Mai 2015	03/15
	Grand Ages: Medieval	Aufbaustrategie	Kalypso Media	4. Quartal 2015	-
	Hellraid	Action	Techland	2015	08/14
	Heroes of the Storm	MOBA	Blizzard Entertainment	2015	12/13, 02/15
	Homefront: The Revolution	Ego-Shooter	Deep Silver	2016	07/14
	Homeworld: Shipbreakers	Echtzeitstrategie	Gearbox Software	Nicht bekannt	03/15
	Hyper Light Drifter	Action	Heart Machine	2015	-
	Into the Stars	Weltraumsimulation	Fugitive Games	3. Quartal 2015	03/15
	Just Cause 3	Action	Square Enix	4. Quartal 2015	03/15
	King's Quest	Action-Adventure	Sierra	4. Quartal 2015	-
▶	Kingdom Come: Deliverance	Rollenspiel	Warhorse Studios	3. Quartal 2016	02/14, 05/14
	Lego Jurassic World	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	Juni 2015	-
	Lego Marvel Avengers	Action-Adventure	Warner Bros. Interactive	4. Quartal 2015	-
	Mad Max	Action	Warner Bros. Interactive	3. September 2015	04/15
	Mass Effect 4	Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain	Stealth-Action	Konami	15. September 2015	-
Seite 42	Might & Magic: Heroes 7	Rundenstrategie	Ubisoft	2015	05/15
	Minecraft: Story Mode – Episode 1	Adventure	Telltale Games	2015	-
	Mirror's Edge 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	-
	No Man's Sky	Weltraum-Action	Hello Games	Nicht bekannt	-
	Overwatch	Mehrspieler-Shooter	Blizzard Entertainment	2015	12/14
▶	Project Cars	Rennspiel	Bandai Namco	8. Mai 2015	-
Seite 40	Rainbow Six: Siege	Taktik-Shooter	Ubisoft	2015	07/14, 05/15
	Rebel Galaxy	Weltraum-Action	Double Damage Games	2015	03/15
	Rise of the Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	Nicht bekannt	07/14, 03/15
▶	Rollercoaster Tycoon World	Wirtschaftssimulation	Bandai Namco	2. Quartal 2015	-
	Satellite Reign	Strategie	5 Lives Studios	2015	02/15
	Shadowrun: Hong Kong	Rollenspiel	Harebrained Schemes	3. Quartal 2015	-
	Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues	Rollenspiel	Portalarium	2015	05/13
	Silence: The Whispered World 2	Adventure	Daedalic Entertainment	4. Quartal 2015	10/14
	Star Citizen	Weltraum-Action	Roberts Space Industries	2016	11/12, 10/13, 02/14
Seite 28	Star Wars: Battlefront	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	17. November 2015	05/15
	Starcraft 2: Legacy of the Void	Echtzeitstrategie	Blizzard Entertainment	2015	02/15
▶	Steamworld Heist	Rundentaktik	Image & Form	4. Quartal 2015	03/15
	Street Fighter 5	Beat 'em Up	Capcom	Nicht bekannt	-
	Sword Coast Legends	Rollenspiel	Digital Extremes	3. Quartal 2015	04/15
	The Banner Saga 2	Taktik-Rollenspiel	Versus Evil	2015	-
	The Devil's Men	Adventure	Daedalic Entertainment	2. Quartal 2015	10/14
	The Division	Online-Action-Rollenspiel	Ubisoft	2015	10/13, 11/13
▶	The Incredible Adventures of Van Helsing 3	Action-Rollenspiel	Neocore Games	2. Quartal 2015	-
	The Mandate	Rollenspiel/Echtzeitstrategie	Eurovideo	1. Quartal 2016	03/15
Seite 38	The Soulkeeper	Action-Rollenspiel	Helm Systems	2. Halbjahr 2016	05/15
▶	The Technomancer	Rollenspiel	Focus Home Interactive	2016	-
	The Witcher 3: Wild Hunt	Rollenspiel	Bandai Namco	19. Mai 2015	03/13, 07/13, 02/14, 07/14, 02/15
	Trine 3: The Artifacts of Power	Puzzle	Frozenbyte	2015	-
	Torment: Tides of Numenera	Rollenspiel	Inxile Entertainment	4. Quartal 2015	05/13
	Unreal Tournament	Mehrspieler-Shooter	Epic Games	Nicht bekannt	-
	Victor Vran	Action-Rollenspiel	Haemimont Games	2. Quartal 2015	-
	Warhammer: The End Times – Vermintide	Koop-Action	Fatshark	4. Quartal 2015	03/15
	Wolfenstein: The Old Blood	Ego-Shooter	Bethesda	5. Mai 2015	-
	World of Warships	Mehrspieler-Action	Wargaming	2015	03/15



NEVER · STOP · GAMING

kiebel.de empfiehlt Windows

INTEL CORE I7 4790
4x3.6 GHz (Haswell)

NVIDIA GEFORCE GTX 970
4096 MB GDDR5

16 GB RAM
DDR3-1600 Kingston HyperX

SILENT
GAMING PC

INTEL CORE I5 4460
4x3.2 GHz (Haswell)

NVIDIA GEFORCE GTX 960
2048 MB GDDR5

8 GB RAM
DDR3-1600

SILENT
GAMING PC

KCS GAMING NEMESIS SILENT

wahlweise Windows 8.1 oder Windows 7 64-Bit vorinstalliert

MSI Z97 GAMING 5 | Sockel 1150, ATX, Z97
Scythe Iori | supersilent
Samsung 850 EVO | SSD 250 GB, SATA-600
1000 GB Festplatte | SATA 3 (6gb/s)
24x DVD+/-Brenner | DoubleLayer
600 Watt beQuiet System Power 7 | 12cm
be quiet! Silent Base 800 | orange, schallgedämmt
The Witcher 3: Wild Hunt | Downloadcode

Art.Nr. 100180

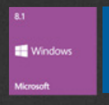


KCS GAMING SILENT ASSAULT

wahlweise Windows 8.1 oder Windows 7 64-Bit vorinstalliert

ASUS B85M-E | Sockel 1150, mATX, B85
Scythe Iori | supersilent
Samsung 850 EVO | SSD 120 GB, SATA-600
1000 GB Festplatte | SATA 3 (6gb/s)
24x DVD+/-Brenner | DoubleLayer
450 Watt beQuiet System Power 7 | 12cm
Cooler Master Silencio 550 | schallgedämmt
The Witcher 3: Wild Hunt | Downloadcode

Art.Nr. 104239




999 €

EPISCH!

Hol dir beim Kauf einer GeForce® GTX™ 980, 970 oder 960 Grafikkarte oder eines Systems mit einer GeForce® GTX 960 oder höher The Witcher® 3: Wild Hunt GRATIS dazu.

Wie komme ich an das Spiel?
Hier: www.kiebel.de/the-witcher-3

Zeitlich begrenzte Aktion!



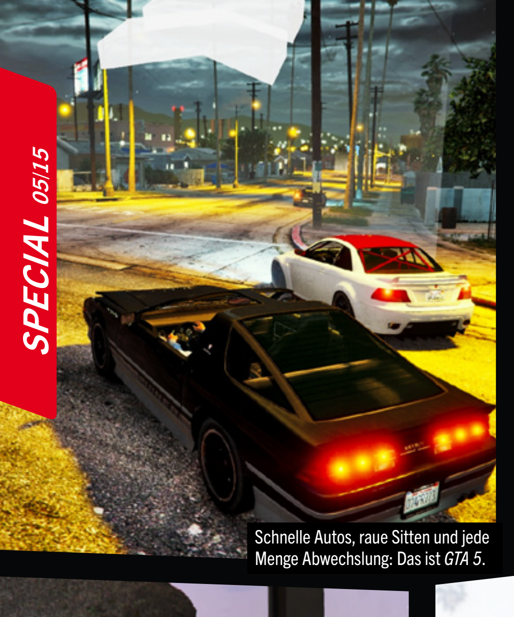


VERSANDFERTIG INNERHALB VON 3-5 WERKTAGEN. ALLE PREISE IN EURO BRUTTO INKL.DER GESETZLICHEN MEHRWEHRTSTEUER ZZGL. VERSANDKOSTEN. ABBILDUNG ÄHNLICH. DRUCKFEHLER, IRRTÜMER ODER ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN. ALLE ANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT. GARANTIE GILT NUR FÜR PC-SYSTEME, RÜCKGABERECHT IM SINNE DES §13 BGB INNERHALB 14 TAGEN GEMÄSS §3 FERNABSATZGESETZ NUR IN UNBESCHÄDIGTEM UND IN ORIGINAL VERPACKTEM ZUSTAND.

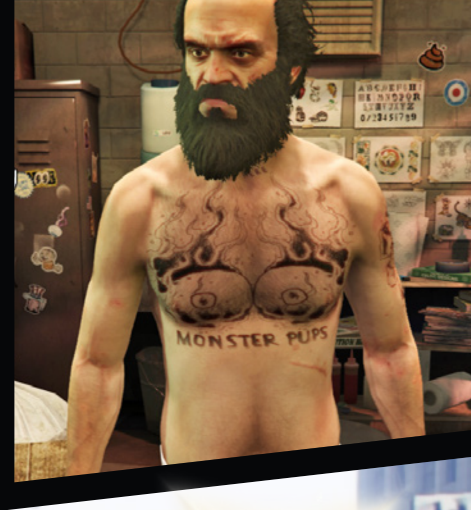
24H ONLINESHOPPING
www.kiebel.de

0781 28 993 666
MONTAG BIS FREITAG 9-13 UHR UND 14-18 UHR

kiebel.de

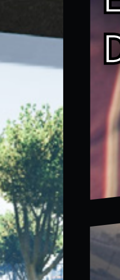

Schnelle Autos, raue Sitten und jede Menge Abwechslung: Das ist *GTA 5*.





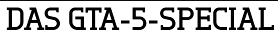






Grand Theft Auto 5

Endlich auch für PC verfügbar: Der weltbeste Chaos-Simulator. **Von:** Peter Bathge



DAS GTA-5-SPECIAL

Ausnahmsweise (!) lest ihr einen Test-Artikel nicht – wie gewohnt – im hinteren Teil des Heftes.

Die PC-Version von *GTA 5* erschien kurz vor Redaktionsschluss. Weil wir uns für euch besonders viel Zeit für den Test und die Tuning-Tipps nehmen wollten, stehen die folgenden neun Seiten ausnahmsweise mal nicht im Test-Teil. Durch die Verschiebung an den Anfang des Hefts hatten wir zwei Tage mehr Zeit, um Screenshots anzufertigen und Hardware-Konfigurationen zu testen. Wir glauben, das ist in eurem Sinne.

INHALT







Die Lichteffekte sind sensationell, das Stadtbild von Los Santos wirkt wie gemalt.

Dass *GTA 5* ein Meisterwerk ist, brauchen wir euch nicht mehr zu erzählen. Wahrscheinlich habt ihr es ohnehin schon längst gekauft, gespielt und für famos befunden. Doch für den Fall, dass ihr immer noch rätselt, was genau Rockstars Open-World-Epos so einzigartig macht, verraten wir es euch: Es sind die Golfbälle.

Einfach gigantisch

Wer am Golfplatz der wuchernden Großstadt Los Santos im Distrikt Vinewood auf den Grund der künstlich angelegten Teiche taucht, der findet sie: weiße, perfekt gerundete Golfbälle, dorthin befördert von computergesteuerten NPCs, die Tag für Tag ihr Handicap auf dem Golfkurs zu verbessern versuchen. Ein Spiel, dessen Entwickler ein derart unwichtiges Detail der Spielwelt modelliert, muss einfach etwas Besonderes sein.

All jene verblüffenden Einzelheiten aufzuzählen, die das virtuelle Los Santos in *GTA 5* zum Leben erwecken, würde viele Seiten Platz beanspruchen. In welchem anderen Spiel beschimpfen euch Flughafenbesucher, denen ihr ein Taxi vor der Nase wegschnappt? Wo sonst zeigen euch NPCs den Mittelfinger, wenn ihr mit eurer Corvette wild schlingernd vor ihnen über den Asphalt rast und dabei alle Verkehrsregeln mit Verachtung straft? Wo sonst entstehen bei Regenwetter tiefe Pfützen, die Hosenbeine und Schuhe der Passanten physikalisch korrekt durchnässen?

Die Versuchung ist groß, einfach nur zuzusehen, wie die aus Bits und Bytes bestehenden Bewohner von Los Santos ihrem unheimlich lebensgetreu simulierten Tagesgeschäft nachgehen. Man möchte schlicht den Strand entlang spazieren und beobachten, wie die Sonne langsam am Horizont versinkt, während um einen herum NPCs ihren Hund spazieren führen oder joggen. Möchte sich in der *GTA 5*-eigenen Version des Internets durch Dutzende Webseiten wühlen, mit dem Handy befreundete Charaktere anrufen, Tennis spielen oder Yoga machen.

Was dieses Spiel, diesen Triumph der Programmierung letzlich so außergewöhnlich macht: Diese ganze sagenhafte Simulation, dieses unsagbar detailverliebte Abbild einer atmenden Großstadt, all das ist letztlich nur Hintergrundrauschen. Eine spektakuläre Kulisse, zwar überzogen von etlichen erinnerungswürdigen Szenen und überraschenden Zufallsereignissen sowie wahrhaft spaßigen Minispielen und Nebenbeschäftigungen, aber letztlich vollkommen optional. Wer sich nur für die toll geschriebene Geschichte interessiert, wird mit *GTA 5* ebenfalls glücklich. Etliche exzellent auf Englisch vertonte Zwischensequenzen setzen die drei Protagonisten Michael, Franklin und Trevor wunderbar in Szene. In einer Vielzahl spektakulärer Missionen (Auf einem Quad aus dem Flugzeug springen? Kein Problem!) brennt die rund 30 Stunden lange Story-Kampagne ein Feuerwerk aus actionreichen Shoot-outs, von langer Hand geplanten Raubüberfällen und rasanten Verfolgungsjagden ab, das seinesgleichen sucht. Dabei allgegenwärtig ist der feine schwarze Humor der Entwickler: Kaum ein Augenblick vergeht, in dem nicht ein neuer schräger Charakter eingeführt, nicht auf perfide Weise Kritik an der US-amerikanischen Gesellschaft geübt wird, nicht die Klischees der Verbrecherszene durch den Kakao gezogen werden. Nebenmissionen, treffend mit „Fremde und Freaks“ betitelt, strotzen vor absurden Situationen, bei denen ihr etwa Filmstars an der Seite eines psychotischen alten Ehepaars entführt oder euch zusammen mit einem Paparazzo auf die Jagd nach Nacktbildern macht.

In *GTA 5* steckt einfach jede Menge drin und fast alles ist brillant. Aber das – da geben wir uns keinen Illusionen hin – wisst ihr vermutlich schon längst. Immerhin könnt ihr Rockstars jüngsten Seriensspross schon seit über eineinhalb Jahren spielen – per Umweg über die Konsolen. Dass die Entwickler die Zeit dazwischen sinnvoll genutzt haben, verrät ein Blick auf die Technik der PC-Version.

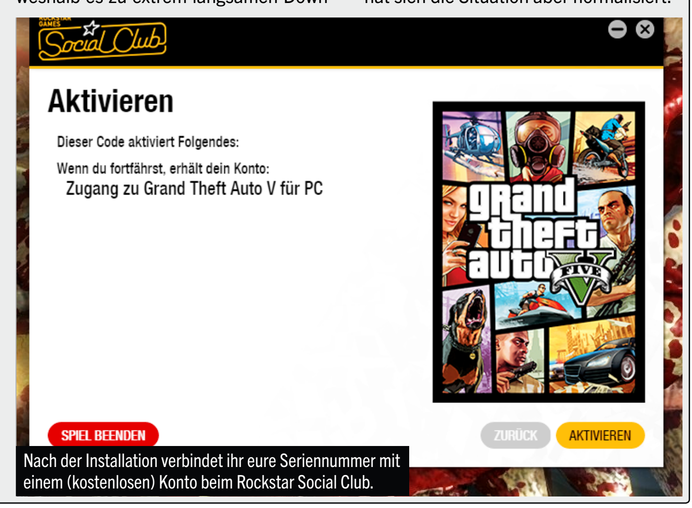
So flüssig wie nie zuvor

Wer einen hochgezüchteten PC sein Eigen nennt, will dessen Leistungsreserven naturgemäß möglichst gut ausnutzen. Und wer aus Kostengründen ein Mittelklasse-Modell verwendet, möchte Spiele mit reduzierten Details immer noch flüssig spielen. Die Performance eines Spiels ist daher für viele PC-Spieler längst einer der wichtigsten Gradmesser zur Beurteilung der Qualität eines Titels. Gute Nachrichten: *GTA 5* läuft am PC wie eine Eins. Wunderbar flüssige 60 Frames pro Sekunde sind dank moderater Systemanforderungen auch auf Rechnern ohne sündhaft teure Edel-Prozessoren und vergoldete Grafikkarten möglich. Dank guter SLI-Unterstützung, Auflösungen bis zu 4K sowie dem Verzicht auf

THEMA KOPIERSCHUTZ: STEAM, ROCKSTAR SOCIAL CLUB UND ONLINE-AKTIVIERUNG

Nach dem *GTA 4*-Fiasko argwöhnten viele Spieler, Rockstar könnte den Spielspaß erneut hinter nervigen Anmeldeformularen verstecken.

Die im Einzelhandel erhältliche Disc-Version von *Grand Theft Auto 5* sowie die direkt bei Rockstar unter www.rockstarwarehouse.com verfügbare Download-Fassung benötigen keine Steam-Aktivierung. Jene ist nur notwendig, wenn ihr das Spiel direkt über Steam erwerbt. In jedem Fall müsst ihr jedoch nach der Installation ein Konto beim Rockstar Social Club erstellen. Diese (kostenlose) Plattform verwaltet unter anderem euer Spielerprofil im Online-Modus. Dankenswerterweise hat Rockstar diesmal auf eine zusätzliche Registrierung bei Games for Windows Live verzichtet. Auch zeigt sich der Rockstar Social Club deutlich weniger aufdringlich als bei *GTA 4*: Mit der entsprechenden Einstellung meldet sich das Spiel dort bei jedem Start ohne euer Zutun an und ihr müsst den Social Club nicht ein einziges Mal aufrufen. Wichtig: Nach der einmaligen Aktivierung übers Internet lässt sich der Einzelspielermodus von *GTA 5* komplett offline spielen! Vom vorab befürchteten Always-online-Kopierschutz ist glücklicherweise keine Spur zu sehen.
Für Probleme zum Verkaufsstart sorgte die Installation über den vorgeschalteten Launcher. Auch wer *GTA 5* von den rekordverdächtigen sieben DVDs der Retail-Fassung installiert, muss anschließend noch mehrere Gigabyte Patch-Daten herunterladen. Die Rockstar-Server waren zur Veröffentlichung mit dem Ansturm der Spieler heillos überfordert, weshalb es zu extrem langsamen Download-Geschwindigkeiten kam. Inzwischen hat sich die Situation aber normalisiert.



Nach der Installation verbindet ihr eure Seriennummer mit einem (kostenlosen) Konto beim Rockstar Social Club.

ein künstliches Fps-Limit kommen auch Inhaber exquisiter Hardware wie einem Ultra-HD-Monitor und zweier Grafikkarten auf ihre Kosten. Das Optionsmenü beherbergt zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten, um das Optimum an Leistung aus der Engine herauszukitzeln.

Optisch punktet die PC-Version zudem mit einem klareren Bild als auf PS4 und Xbox One, erst recht mit Downsampling. Im Detailvergleich fällt zudem die leicht erweiterte Vegetation und das vermehrte Auftreten von Wildtieren im Umland von Los Santos auf. Die Qualität einzelner Texturen löst zwar keine Begeisterungsstürme aus, doch das Gesamtbild passt. Großen Anteil daran tragen die Lichteffekte. Wenn die Sonne im Tagesverlauf realistisch über den Himmel wandert, reiht sich ein Postkartenmotiv ans nächste. Ebenfalls sehr schick: Die Fahrzeugmodelle mit ihren hübschen Spiegelungen sowie den bis ins letzte Detail modellierten Felgen und Innenräumen. Besondere Erwähnung verdient zudem die extrem glaubwürdige Mimik der drei Helden, zwischen denen ihr jederzeit hin und her wechselt. Dieser fliegende Wechsel funktioniert mit Maus und Tastatur genauso problemlos wie per Gamepad.

Präzises Zielen am PC

Mit *Watch Dogs* erschien 2014 ein ähnlich angelegtes Open-World-Spiel mit Third-Person-Kamera, dessen Steuerung mehr schlecht als recht an den PC angepasst war. Die Tastenbelegung von *GTA 5* verursacht dagegen kaum Probleme, zumal sich alle Funktionen beliebigen Tasten zuweisen lassen. Auch die Maus verhält sich wie erwartet und nicht so schwammig wie in Ubisofts *Watch Dogs*. Zudem ist die Fahrzeugsteuerung mit WASD oder Pfeiltasten gut gelungen – wem diese analoge Bedienungsmethode zu mechanisch ist, kann übergangslos zu einem angeschlossenen Gamepad wechseln. *GTA 5* distanziert sich übrigens von der schlabberigen Fahrphysik des Vorgängers und bevorzugt ein etwas simpleres, aber dadurch auch berechenbareres Fahrmodell. Die etlichen Motorräder, Sportwagen, Muscle Cars, Jetskis und Motorboote reagieren stets nachvollziehbar. Angenehme Überraschung: Die in den Vorgängern notorisch empfindlichen Hubschrauber und Flugzeuge steuern sich ähnlich gut, auch wenn ihr in der Luft insgesamt acht Tasten drücken müsst und somit keine Hand mehr für die Maus frei habt.

Apropos Maus: Der Mauszeiger könnte stellenweise noch etwas besser ins Spiel integriert sein, besonders bei der Navigation der Menüs. Ebenfalls befremdlich: Warum lassen sich Telefonnummern nicht per Zahlentasten auf der Tastatur eingeben? Wahrscheinlich, weil *GTA 5* am PC sonst nahezu perfekt wäre und Rockstar beim Nachfolger keinen Raum für Verbesserung mehr hätte.

Exklusive Features

Die PC-Version ist ja auch so beeindruckend genug, gibt es doch etwa nur auf unser aller Lieblingsplattform den mächtigen Rockstar Editor und Regisseur-Modus. Mit dem lassen sich direkt im Spiel und ohne Zuhilfenahme externer


Die Missionen punkten mit viel Abwechslung und jeder Menge abgedrehter Situationen.


Wer will, wechselt jederzeit in die Ego-Perspektive. Die ist aber allenfalls ein Gimmick.

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Endlich!“

Es geht doch! Nach den peinlichen Anlaufschwierigkeiten von *GTA 4* hat Rockstar beim fünften Teil so ziemlich alles richtig gemacht. Die Performance ist großartig, Los Santos sieht besonders bei Sonnenuntergang wahnsinnig gut aus und selbst die Autos lassen sich per Tastatur anstandslos fahren. So lobe ich mir das! Doch halt: *GTA 5* auf seine technischen Besonderheiten zu reduzieren, wäre kriminell. Wer auch nur das Geringste für realitätsnahe Gegenwartsszenarien, rasante Autofahrten und virtuelle Verbrechen übrig hat, kommt um Teil 5 der Reihe nicht herum. Ach ja: Wer angesichts dieser fantastisch dargestellten Spielwelt mit ihren unzähligen lebendigen Details auf die Hype-Bremse tritt und im Zusammenhang mit *GTA 5* was von „Schon ganz gut, aber nicht das Überspiel“ faselt, der hat einfach keine Ahnung.

Programme aufgenommene Filmclips aneinander schneiden sowie mit Musik und Text unterlegen. Darüber hinaus stehen Filterfunktionen und Überblenden zur Auswahl. Die Fan-Gemeinde hat bereits kurz nach Release etliche eigene Clips von hoher Qualität ins Netz gestellt. Einfach mal auf Youtube nach „*GTA 5* PC Movie“ suchen! Mehr Details zu den Video-Optionen findet ihr auf Seite 23 dieser Ausgabe.

Die offene Natur des PCs erlaubt übrigens genau wie bei *Grand Theft Auto 4* die Einbindung eigener Musik in euren persönlichen Radiosender. Entsprechende MP3-Dateien kopiert ihr in den Ordner „C:\Eigene Dokumente\Rockstar Games\GTA V\User Music“. Anschließend legt ihr noch unter „Einstellungen -> Audio“ fest, ob das Spiel automatisch nach neuen Stücken suchen soll und zwischendurch DJ-Ansagen eingespielt werden.

Modsmäßige Zukunft

Ein Grund für die Popularität von *GTA 4* waren die zahlreichen Mods, die findige Spieler über die Jahre kreiert haben. Und das ohne jede Unterstützung seitens Rockstar! Ähnliche Fan-Verbesserungen sind auch beim Nachfolger zu erwarten, schon kurz nach Verkaufsstart gab es erste Mod-Ankündigungen engagierter Hobby-Programmierer. Wer Mods nutzen will, sollte jedoch vorsichtig sein: Rockstar geht aktiv gegen Hacks vor, die Cheats im Online-Modus erlauben, und könnte dadurch auch Konten von Spielern sperren, die lediglich Grafik-Mods verwenden. Die Installation von Mods geschieht also auf eigene Gefahr!

Nur gut, dass *GTA 5* bereits in der Ursprungsversion kaum Wünsche offen lässt. Die ausufernden Jubelarien über die Konsolenversionen von 2013 und 2014 lassen sich am PC ohne Weiteres fortsetzen. Eine Kaufempfehlung auszusprechen, fällt uns daher leicht. Allein schon wegen der Golfbälle. ❑

GTA ONLINE: BITTE WARTEN ...

Der umfangreiche Online-Modus verspricht mehr, als er hält.

In *GTA Online* bereist ihr mit einem selbst erstellten Charakter eine Kopie der Solo-Spielwelt. Um (quälend langsam) Geld und Erfahrung zu verdienen, erledigt ihr Hunderte Jobs von der Stange. Neben Wettrennen, Koop-Missionen und fünf besonders aufwendigen Raubüberfällen (siehe Seite 22) gibt es auch PvP-Modi nach bekannten Shooter-Mustern: (Team-)Deathmatch, Last Team Standing oder Capture the Flag. Viele der Online-Jobs können mit bis zu 30 Spielern erledigt werden. Prima: Es lassen sich auch eigene Jobs erstellen und beispielsweise nur mit Freunden spielen. Während der Spielersuche müsst ihr allerdings stellenweise lange Wartezeiten in Kauf nehmen. Weil ein Spieler den Host mimt, kann es zudem vereinzelt zu Lags kommen. Wer die auf Dauer etwas faden Schusswechsel durchsteht (KI-Gegner schießen euren schwachen Helden zu Anfang aus größter Entfernung zusammen), ersteht irgendwann Immobilien und schicke Karren. Am meisten Spaß macht *GTA Online*, wenn man mit ein paar Freunden Jux in der offenen Spielwelt macht, etwa Läden mit vorgehaltener Knarre überfällt oder Stunts koordiniert. Die aufwendigen Raubüberfälle verzeihen keine Fehler, hier ist die Absprache per Mikrofon unerlässlich. Die störenden Glitches aus den Konsolenversionen glänzten im Test übrigens mit Abwesenheit, es gab lediglich einige wenige Abstürze zu verzeichnen.



Rennen laufen mit bis zu 16 Mitspielern ab. Einzelne Widersacher fordert ihr zu einem spontanen Duell heraus.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Frei erkundbares Los Santos mit kooperativen Missionen und Versus-Modi gegen andere Spieler
Zahl der Spieler: 1-30

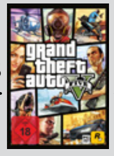
PRO UND CONTRA

- ➕ Große Welt mit vielen Jobs, Nebenbeschäftigungen, Waffen und Autos
- ➕ Hoher Spaßfaktor im Team
- ➕ Herrlich chaotische Zustände mit bis zu 30 Spielern
- ➕ Großartig aufgebaute Raubüberfälle
- ➕ Lässt sich auch alleine spielen
- ➕ Importfunktion für Konsolen-Spielstand
- ➖ Geldverdienen dauert ewig lang
- ➖ Viele Jobs nur Dutzendware
- ➖ Spielersuche kann sich hinziehen
- ➖ Teils lange Anfahrtswege zu Jobs
- ➖ Keine Server, nur Matchmaking
- ➖ Stellenweise Abstürze und Mini-Lags

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**

GRAND THEFT AUTO 5



Ca. € 60,-
14. April 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Rockstar North
Publisher: Rockstar Games
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Alle Versionen werden einmalig online mit einem Rockstar-Social-Club-Konto verbunden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Manch eine Textur könnte ein HD-Upgrade vertragen. Davon abgesehen gibt es aber wenig zu meckern: Die grandiosen Lichteffekte setzen das unheimlich detaillierte Los Santos hervorragend in Szene, die Weitsicht ist überragend und die Mimik der Hauptfiguren äußerst realistisch. Dazu läuft das Geschehen immer flüssig mit 60 FPS und mehr.
Sound: Gigantische Auswahl an zeitgenössischen Rock- und Pop-Songs im Radio. Famose englische Sprachausgabe, die vor Witz sprüht
Steuerung: Frei belegbar und sehr präzise mit Maus und Tastatur, auch in Fahr- und Flugzeugen. Lediglich manche Menüs (besonders im Rockstar Editor) sind umständlich zu bedienen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Siehe Tuning-Tipps auf Seite 24.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Zwar gibt es keine fliegenden Gliedmaßen im Kampf, aber die Story dreht sich um erwachsene Themen. Selbst eine moralisch fragwürdige Folterszene ist enthalten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 65:00
Wir spielten den Online-Modus bis Rang 20 und schlossen die Kampagne ab. Das Spiel stürzte einige wenige Male ab, ansonsten gab es keine schwerwiegenden Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr gute PC-Adaption
- ➕ Riesige, lebendige Spielwelt
- ➕ Ungeschlagen dichte Atmosphäre
- ➕ Herausragendes Missionsdesign
- ➕ Etliche sinnige Beschäftigungen
- ➕ Brillant inszenierte Geschichte
- ➕ Viele schräge Figuren und Aufträge
- ➕ Großer Fuhrpark samt Flugzeugen
- ➕ Überraschende Zufallsereignisse
- ➕ Mächtiger Video-Editor
- ➖ Einige öde Aufträge als Vorbereitung für die Raubüberfälle
- ➖ Menüsteuerung teils umständlich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **95**



Die Online-Heists sind genauso gut und abwechslungsreich inszeniert wie die Raubzüge in der Kampagne.

Grand Theft Auto 5: Die Online-Heists

Ausbrüche, Einbrüche und jede Menge Adrenalin – die virtuellen Raubzüge sind auch im Online-Modus die absoluten Highlights.

Von: Christian Dörre

Habt ihr euren Charakter in *GTA Online* auf Rang 12 hochgelevelt und nennt ein Luxusapartment euer Eigen, werdet ihr schon bald vom aus der Kampagne bekannten Lester kontaktiert, der euch anbietet, lukrative Auftragsarbeiten für ihn zu übernehmen. Von nun an könnt ihr zusammen mit anderen Spielern die Heists starten. Diese laufen ähnlich ab wie die Raubzüge im Solo-Modus. Bevor ihr nämlich den großen Coup starten könnt, müsst ihr erst mal einige Vorbereitungsmissionen abschließen. Besteht euer Auftrag beispielsweise darin, einem Häftling beim Gefängnisausbruch zu helfen, müsst ihr zunächst einen Gefängnisbus entführen und andere wichtige Besorgungen machen.

Die Heists selbst sind dann, wie schon in der Kampagne, toll und abwechslungsreich inszeniert und vermitteln das Gefühl, wirklich gerade ein richtig großes (krummes) Ding abgezogen zu haben. Im Gegensatz zum Hauptspiel fallen hier die Vorbereitungsmissionen jedoch schon relativ knackig aus. Teamplay und Geduld sind äußerst wichtig, um die Missionen zu bestehen. Wer einfach nur mit dem MG im Anschlag vorstürmt, wird schon bald ins virtuelle Gras beißen. Auch aus diesem Grund empfehlen wir euch deshalb mit bekannten Mitspielern auf Diebestour zu gehen. Mit Fremden erwiesen sich die Heists oftmals als nervtötend.

Nur am Stück zu genießen

Solltet ihr die Heists in ihrer vorgesehenen Reihenfolge spielen wollen, müsst ihr die Raubzüge selbst hosten. Steigt ihr nämlich in die Spiele von anderen ein, werdet ihr oft nur eine einzelne Mission aus der Quest-Reihe eines Heists spielen können, da sich die zusammengewürfelten Teams zumeist nach einem Auftrag direkt wieder auflösen. Auch wenn die Heists nicht durch eine besonders ausgefeilte Story glänzen, macht das zusammenhanglose Missions-Abgeklappere weitaus weniger Spaß, als die Quest-Reihe am Stück zu spielen. Auch hier empfiehlt es sich also, mit einem festen Team die Raubzüge zu starten.

Besonders erfreut sind wir jedoch von der Stabilität des Modus. Hatten die Heists auf den Konsolen anfangs noch schwerwiegende Verbindungsprobleme, lief die PC-Version in unserem Test wie am Schnürchen. So hatte die Verschiebung doch was Gutes. ❑

FÜNF ANFÄNGER-TIPPS

Teamplay
Die Online-Heists sind um einiges schwieriger als die Raubzüge im Solo-Modus. Ihr solltet euch mit eurem Team daher immer gut absprechen.

Immer der Reihe nach
Da ihr Belohnungen dafür erhaltet, wenn ihr die Heists in der richtigen Reihenfolge spielt. Ohne Zusammenhang machen die Raubzüge eh nur halb so viel Spaß.

Vier Freunde müsst ihr sein
Eine hohe Geldbelohnung erhaltet ihr zudem, wenn ihr mit einem festen Team unterwegs seid. Außerdem entgeht ihr so nervigen Spielabbrechern und die ersten beiden Tipps lassen sich eher beherzigen.

Seid sparsam
Solltet ihr selbst hosten, stellt sicher, dass ihr genug Geld auf dem Konto habt. Ihr müsst die Vorbereitungskosten nämlich erst mal auslegen. Außerdem lassen sich nach erfolgreichen Heists neue Fahrzeuge kaufen.

Stammkunde
Eigentlich selbstverständlich: Besorgt euch vor jeder Mission Waffen und Panzerung bei Ammu-Nation. Ihr werdet beides brauchen. Dringend.

Grand Theft Auto 5: Der Video-Editor

Und Action! – Mit dem PC-exklusiven Director-Mode lassen sich nicht nur einzelne Clips, sondern sogar richtige kleine Filme erstellen.

Von: Christian Dörre

Kaum ein Spiel bietet sich wohl so sehr für einen Video-Modus an wie *GTA 5*. Rockstars Meisterwerk ist schließlich mit unzähligen Verrücktheiten und zufälligen Ereignissen gespickt und sorgt so dafür, dass jeder Spieler abseits der Hauptmissionen sein eigenes kleines Abenteuer erlebt. Dank dem PC-exklusiven Video-Editor könnt ihr diese Momente jederzeit – egal ob online oder im Solo-Modus – ganz leicht festhalten, bearbeiten und direkt auf Youtube hochladen. Als wäre das nicht schon genug, gibt euch Rockstar mit dem Regisseurs-Modus sogar noch die Möglichkeit, eigene (Kurz-) Filme zu erschaffen.

Lynch, Nolan oder doch eher Boll?

Startet ihr den Regisseurs-Modus, beginnt ihr an einem Trailer, wo ihr euren Protagonisten auswählen dürft. Rockstar-typisch stehen hier unzählige Freaks zur Auswahl. Egal ob ihr nun mit einem einfachen Hafenarbeiter oder doch eher mit dem Space Monkey oder einer Dragqueen drehen wollt, eurer Fantasie sind fast keine Grenzen gesetzt. Zudem schaltet ihr durch das Bestehen der Kampagnen-Missionen nacheinander die Haupt- und Nebencharaktere der Story frei. Einem Film mit den Fan-Lieblingen Wade und Jimmy steht so beispielsweise nichts im Wege.

Habt ihr euch schließlich für eine Spielfigur entschieden, könnt ihr Tageszeit und Wetter festlegen sowie weitere Spezifikationen vornehmen. Habt ihr keine Lust, dass die Cops bei einer geplanten Action-Szene auftauchen, schaltet sie doch einfach aus. Wollt ihr hingegen eine Verfolgungsjagd mit den Ordnungshütern, lässt sich die Fahndungsstufe auch direkt hochsetzen. Nach den abgeschlossenen Einstellungen startet ihr mit eurem Protagonisten nun an der Stelle, wo ihr zuletzt im Einzelspielermodus unterwegs wart. Bis auf die ausgeschalteten Missionen ist die Stadt so belebt wie eh und je und lässt euch jederzeit auf Knopfdruck eure Aufnahme starten. Seid ihr zufrieden, kehrt ihr einfach zum Trailer zurück und wählt einen anderen Charakter für weitere Szenen aus oder begebt euch in den Editor, um eure Clips zu bearbeiten und zu einem Filmchen zusammenzufügen.

Licht, Kamera und die Schere

Der Editor ist erfreulich simpel gehalten und dürfte auch Anfängern schnelle Erfolgserlebnisse bescheren. Zunächst wählt ihr auf einer Timeline aus, in welcher Reihenfolge eure aufgenommenen Clips ablaufen sollen, danach wählt ihr die Videos einzeln an und bestimmt mit wenigen Mausklicks Blende, Filter und Kamerawinkel. Des Weiteren legt ihr Start- und Endpunkt fest und setzt Markierungen, falls ihr die Einstellungen an bestimmten Punkten ändern wollt. Bereits nach kurzer Zeit geht dies schnell von der Hand. Die Auswahlmöglichkeiten bei den Einstellungen sind jedoch eher gering ausgefallen. Großartige Kamerafahrten sind also nicht möglich.

Habt ihr eure Clips schließlich angeordnet und bearbeitet, könnt ihr noch Musik oder Hintergrundsounds unter euer Video legen. Zur Auswahl steht euch dabei fast der komplette Soundtrack von *GTA 5*. Auf der Timeline könnt ihr die Musikstücke dann anpassen und verschieben, sodass sie zum Bewegtbild passen und den gewünschten Effekt erzielen. Genauso geht ihr auch bei den optionalen Texteinblendungen vor. Ihr tippt den gewünschten Text, wählt Schrift, Größe und Platzierung aus und setzt eure Aussage schließlich an die gewünschte Stelle in der Zeitleiste. Da es keine Sprachausgabe gibt, lassen sich so theoretisch auch Dialoge darstellen. Insgesamt sind Regisseur-Modus und Editor trotz ihrer Einfachheit ein richtig tolles Gimmick, mit dem sich sehr einfach unterhaltsame Filme erstellen lassen. Lediglich das Schneiden ist ein wenig fummelig ausgefallen. ❑



Habt ihr euch für einen der zahlreichen abgefahrenen Charaktere entschieden, könnt ihr auch schon die Aufnahme starten.

Im Editor legt ihr nicht nur die Kameraeinstellungen fest, sondern bestimmt auch Start- und Endpunkte oder legt Filter über den Clip.

In der Zeitleiste ordnet ihr die Reihenfolge eurer Clips, bearbeitet sie und legt Musikstücke sowie Texteinblendungen punktgenau fest.

GTA 5: Grafik-Konfiguration leicht gemacht

Von: Frank Stöwer/
Philipp Reuther

Unsere Grafik-Voreinstellungen helfen, Performance und Optik zu optimieren.

Endlich hat Rockstar Games die PC-Version von *GTA 5* fertiggestellt und zumindest in puncto Grafik gilt die Weisheit „Was lange währt, wird endlich gut“. Im Vergleich zur Konsolenvariante bietet die PC-Fassung nicht nur dichteren Verkehr, mehr Tiere und Pflanzen, ein besseres Wettersystem sowie schönere Schadenseffekte. Auch die Texturen sind höher aufgelöst, die Sichtweite erhöht und Auflösungen jenseits von Full HD (1.920 x 1.080) möglich. Die Kehrseite der Medaille: Ihr benötigt einen leistungsfähigen Rechner, um bei 60 Fps auf keines der vielen optischen Schmankerl verzichten zu müssen.

Vierkern-Prozessor reicht aus

RAGE (Rockstar Advanced Game Engine) skaliert vorbildlich mit zusätzlichen CPU-Kernen/Threads. Das belegen unsere Messungen mit einem Core i7-5820K (sechs Kerne + SMT), bei denen die grundsätzliche Skalierung mit steigender Thread-/Kernzahl erkennbar war. Unterhalb von vier echten Kernen verlängert sich dagegen die Ladezeit fühlbar. *GTA 5* ist folglich mit einem Zweikern-Prozessor spielbar, sofern dieser vier parallele Threads abarbeiten kann (Intel Core i3 mit SMT, AMD FX-4xx0). Fehlt die 4-Thread-Fähigkeit, steigen nicht nur die Ladezeiten stark an, im Spiel kommt es außerdem zu heftigen Rucklern und niedrigen Bildraten. Auf Basis des Benchmarks unten empfehlen wir den FX-8350 für ca. 160 Euro oder den Core i3-4330 für ca. 130 Euro.

Viel Grafikspeicher gefragt

Unsere Benchmarks sprechen eine klare Sprache: Unterhalb einer 3-GB-Karte wie der GTX 780 kommt nur wenig Freude auf, sofern neben FXAA auch Multisampling aktiv sein soll. Wer in Full HD mit FXAA und Bildraten im niedrigen 30er-Bereich leben kann, kommt mit einer Geforce GTX 670/760 oder Radeon R9 280(X)/HD 7950/7970 gut über die Runden. Mehr als 40 Bilder pro Sekunde und damit ein besseres Fahr- und Zielgefühl erreichen erst Boliden wie die Radeon R9 290(X) sowie die Geforce GTX 780 Ti und GTX 970.

Presets statt einzelner Tuning-Tipps

Das Grafikmenü bietet viele Möglichkeiten, hat aber auch Performance-Fallen parat. Das macht es für Besitzer schwächerer Hardware schwer, per Tuning die Gesamtleistung zu verbessern. Oft stellt sich der Fps-Gewinn erst durch Schalterkombinationen ein. Aus diesem Grund präsentieren wir unsere Tuning-Tipps in Form von vier verschiedenen Voreinstellungen (Presets) ❑



Nicht tessellierte Objekte wirken weniger plastisch. Besitzer älterer Grafikkarten sollten auf diese Technik für bis zu 10 Prozent mehr Fps verzichten.



Tessellation fügt Objekten mehr Geometrie hinzu, sodass sie realistisch aussehen. Mit einer GTX 770 oder R9 280X könnt ihr hier „Sehr hoch“ einstellen.



Spieler mit Einsteiger-PC (siehe Hardware-Teil) sollten zugunsten einer besseren Gesamtleistung die einfache Schattendarstellung wählen.



Ihr könnt verschiedene Arten weicher Schatten auswählen. Wir empfehlen statt „Nvidia PCSS“ oder „AMD CHS“ die Einstellung „Am weichsten“ .

LEISTUNG: GRAFIKKARTEN

GTA 5 (Steam), 1.920 × 1.080, FXAA/16:1 AF – „Chasing Lamar“, max. Details, kein MSAA

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
Asus Geforce GTX 980 Strix/4G	40	52,4 (+531%)
MSI GTX 970 Gaming/3,5+0,5G	35	47,1 (%)
Gainward 780 Ti Phantom/3G	33	44,2 (+433%)
MSI R9 290X Gaming/8G	34	43,8 (+428%)
MSI R9 290X Gaming/4G	34	43,3 (+422%)
Sapphire R9 290 Tri-X OC	34	42,1 (+407%)
Palit GTX 780 Jetstream/3G	27	37,8 (+355%)
Gigabyte GTX 770 Windforce/2G	27	37,4 (+351%)
Zotac Geforce GTX 960 AMP/2G	26	34,8 (+319%)
MSI R9 280X Gaming/3G	27	33,7 (+306%)
MSI GTX 670 Power Edition/2G	24	32,9 (+296%)
Powercolor R9 280 Turboduo/3G	24	30,5 (+267%)
Asus R9 270X DC2 TOP/2G	22	28,5 (+243%)
AMD Radeon HD 6950/2G	14	18,5 (+123%)
Nvidia Geforce GTX 580/1,5G	9	14,1 (+70%)
Nvidia Geforce GTX 570/1,25G	8	11,8 (+42%)
AMD Radeon HD 6870/1G	4	8,5 (+2%)
Nvidia Geforce GTX 460/1G	5	8,3 (Basis)

System: Core i7-4790K @ 4,5 GHz, Z97, 2 × 4 GiByte DDR3-2133 (1T), Windows 8.1 x64, Cat. 15.4 Beta (HQ), Gef. 350.12 WHQL (HQ) **Bemerkungen:** Die 60-Fps-Marke erreicht selbst die GTX 980 nicht. Wer mit der Hälfte der Fps zufrieden ist, dem reicht die R9 280X/GTX 670.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

LEISTUNG: PROZESSOREN

GTA 5 (Steam), 1.280 × 720, kein AA/AF – „Chasing Lamar“, max. Details, kein MSAA

Prozessor	Min.	Ø Fps
OC: Core i7-47x0K @ 4,5 GHz (4C/8T)	59	89,5 (+348%)
Core i7-5930K (6C/12T, 3,5 GHz)	56	83,0 (+315%)
Core i7-5820K (6C/12T, 3,3 GHz)	55	81,3 (+307%)
Core i7-5960X (8C/16T, 3,0 GHz)	57	79,9 (+300%)
Core i7-4790K (4C/8T, 4,0 GHz)	57	79,7 (+299%)
Core i7-4770K (4C/8T, 3,5 GHz)	55	77,4 (+287%)
Core i5-4690K (4C/4T, 3,5 GHz)	54	74,2 (+271%)
OC: FX-8350 @ 4,7 GHz (4M/8T)	47	64,9 (+225%)
Core i3-4370 (2C/4T, 3,8 GHz)	45	61,7 (+209%)
FX-8350 (4M/8T, 4,0 GHz)	40	57,4 (+187%)
Core i3-4330 (2C/4T, 3,5 GHz)	43	57,3 (+187%)
FX-6350 (3M/6T, 3,9 GHz)	38	53,3 (+167%)
Phenom II X6 1100T (6C/6T, 3,3 GHz)	37	50,8 (+154%)
FX-4350 (2M/4T, 4,2 GHz)	35	47,1 (+136%)
Phenom II X4 980 BE (4C/4T, 3,7 GHz)	33	45,8 (+129%)
Phenom II X4 945 (4C/4T, 3,0 GHz)	31	41,3 (+107%)
Phenom II X3 740 BE (3C/3T, 3,0 GHz)	26	33,6 (+68%)
Phenom II X2 545 (2C/2T, 3,0 GHz)	12	20,0 (Basis)

System: Asus Geforce GTX 980 Strix (~1.350 MHz), Windows 8.1 x64, Geforce 350.12 WHQL; Angegeben/gemessen mit Basistakt (kein variabler Turbo) **Bemerkungen:** Ein Vierkerner ist für *GTA 5* Pflicht. Der wie beim FX-8350 von 4,0 auf 4,7 GHz erhöhte Takt wird in mehr Fps umgesetzt.

Min. | Ø Fps ▶ Besser

PCG-PRESETS: OPTIK- UND LEISTUNGS-TUNING PER VOREINSTELLUNG

PCG-PRESET: ULTRA

In unseren „Ultra"-Einstellungen stehen fast alle Einstellungen auf maximaler Stufe, darunter auch jene, die ihr im zweiten Grafikmenü „erweiterte Grafikeinstellungen" findet. Diese fordern die Hardware besonders stark, zudem lassen sie den Speicherbedarf kräftig ansteigen. Viele dieser zusätzlichen Details zeigen sich erst in größerer Entfernung, sie sorgen aber auf dem PC auch für die phänomenale Weitsicht und das kaum störende Level-of-Detail. Als Kantenglättung kommt, falls nicht explizit anders erwähnt, FXAA zum Einsatz. Außerdem sind Nvidias Percentage Closer Soft Shadows (PCSS) aktiviert. Wir konnten keinen deutlichen Performance-Einschnitt gegenüber AMDs Contact Hardening Shadows (CHS) oder Rockstars „weichsten Schatten" feststellen. Steht euch genügend Leistung und Grafikkartenspeicher zur Verfügung, könnt ihr die zusätzliche Hardware-Kantenglättung zuschalten. Für unser PCG-Ultra-Preset empfehlen wir mindestens eine **GTX 780 mit 3 GByte** oder eine **R9 290 mit 4 GByte**.





PCG-PRESET: HOCH

Das PCG-Preset „Hoch" verzichtet auf die sehr anspruchsvollen Extras unter „Erweiterte Grafikeinstellungen", die restlichen Einstellungen unterscheiden sich nicht von unserem Ultra-Preset und verbleiben größtenteils auf der maximalen Stufe – lediglich optische Aufwertungen wie die Multisampling-Kantenglättung für Reflexionen und der Motion-Blur bleiben deaktiviert. Für das PCG-Preset „Hoch" empfehlen wir eine **GTX 770 mit 4 Gigabyte** oder eine **R9 280X mit 3 Gigabyte**. Flüssige Bildraten über 40 Fps sind auch schon mit einer **R9 270X** oder **GTX 660** drin. Allerdings beschränkt hier der Grafikkartenspeicher bei nur 2 Gigabyte oder weniger recht deutlich, es zeigt sich ein hässliches Mikroruckeln, das vor allem bei gleichmäßigen, ruhigen Mausbewegungen sehr stark ins Auge fällt. Wegen Speicher-, aber oft auch Leistungsproblemen schaffen es mit 2 Gigabyte bestückte Mittelklasse-GPUs nicht, in diesen Einstellungen flüssige Bildraten zu garantieren.



PCG-PRESET: MITTEL

Unser Preset „Mittel“ reduziert die Sichtweite um zwei Stufen, schaltet die Umgebungsverdeckung und Tessellation auf die Stufe „Normal“, die restlichen Einstellungen stehen auf „hoch“, auch die Nachbearbeitungs-Effekte, was zudem in einer Deaktivierung der Schärfentiefe resultiert. Diese Einstellungen sind für Grafikkarten mit 2 GByte Speicher optimiert, potentere Karten wie eine **R9 270X** schaffen hier Bildraten deutlich über 80 Fps, sind allerdings speichertechnisch an ihrer Grenze. Die **GTX 660** mit ihrer zweigeteilten Speicheranbindung (1,5 + 0,5 GByte) lässt die Bildausgabe trotz mehr als 75 Fps schon recht unruhig wirken. Zu diesen GPUs würden wir allerdings für dieses Setting raten und diese Einstellungen passen sehr gut zu Rockstars für *GTA 5* empfohlenen Systemkonfiguration: Praktisch durchgängig stabile und geschmeidige 60 Fps mit Vsync. Wenn ihr noch Leistung zur Verfügung habt oder euch nicht an kleinen Speicherstockern stört, könnt ihr die Qualität natürlich auch noch erhöhen.



PCG-PRESET: NIEDRIG

Das Preset „Niedrig“ verzichtet auf fast alle Details. So ist *GTA 5* wirklich nicht mehr ansehnlich, dafür sollte das Spiel dann allerdings auch auf sehr schwachen oder alten Systemen gut laufen – entsprechende Messungen mit einem AMD Phenom 2 X4 BE @ 2,5 GHz, 4 Gigabyte Speicher und Geforce 9800 GTX beziehungsweise Radeon HD 4870 zeigen, dass der Open-World-Titel selbst mit solch alter Hardware mit entsprechender Detail-Anpassung noch halbwegs ordentlich spielbar ist, mit einer Reduzierung der Auflösung auf 720p (1.280 x 720) wären wohl auch Bildraten über 30 Fps keine unüberwindbare Hürde. Rockstar hat also auch hier mit den minimalen Systemanforderungen den richtigen Punkt getroffen. Gut zu sehen ist aber auch, dass GTA 5 schon ab einer **GTX 460** oder **HD 6870** deutlich von einer schnelleren CPU und mehr Speicher profitiert – einen noch langsameren Prozessor als den heruntergetakteten Phenom würden wir nicht empfehlen.





Star Wars Battlefront





Kein Tempolimit auf Endor: Speeder Bikes gehören zu den authentischen Fahrzeugen, die *Battlefront*-Spieler steuern können.

Von: Heinrich Lenhardt

Mit Grafik-Pracht in die Online-Schlacht: So authentisch hat noch kein *Star Wars*-Spiel ausgesehen!

Bloß kein „Spiel zum Film", das verzweifelt versucht, eine Story nachzuerzählen, die auf der Kinoleinwand ohnehin besser rüber kommt. Lucasfilm war nicht erpicht darauf, einen bestimmten Film zu lizenzieren, sondern erwartete von seinem Spiele-Bündnispartner Electronic Arts eigenständige Konzepte. Deshalb gibt es diesen November auch kein *Das Erwachen der Macht – Das Spiel*, sondern eine Rückbesinnung auf die *Star Wars*-Vergangenheit mit modernsten technischen Mitteln.

Zurück zur klassischen Trilogie

Original-Filmtrilogie, Rebellen gegen das Imperium, Darth Vader und Boba Fett – sogar exakt den gleichen Titel gab's schon mal. Doch mit dem zehn Jahre alten *Star Wars: Battlefront* wird kaum jemand die gleichnamige 2015-Produktion der *Battlefield*-Schweden von Dice verwechseln – zur Unterscheidung genügt ein Blick auf die ersten Screenshots. Design Director Niklas Fegraeus will die Spieler in ein authentisches Universum eintauchen lassen, in dem sie ihre eigenen *Star Wars*-Schlachten gestalten können, quasi die Kinderzimmer-Fantasien von damals überzeugend gerendert ausleben. Spötter könnten darin eine feine Ausrede sehen, warum man sich bei Dice gar nicht erst groß in Sachen Story-Kampagne angestrengt, nachdem über diesbezügliche Versuche in der *Battlefield*-Reihe meist eh nur gemeckert wurde.

Beim neuen *Star Wars: Battlefront* geht es um Online-Teamschlachten, bei denen bis zu 40 Spieler über Welten wie Endor oder Tatooine rennen, schießen, Fahrzeuge und Flieger steuern. In spielerischer Hinsicht wird das Rad nicht gerade neu erfunden - aber hey, es ist *Star Wars*! Und auf den Charme dessen klassischer Filmtrilogie setzt Dice mit eindrucksvollem technischen Aufwand. Man muss kein glühender Fan dieses Universums sein, um von der grafischen Qualität und „Echtheit" der demonstrierten Endor-Karte verblüfft zu sein. Die



Mitunter darf ein Spieler in die Rolle einer Heldenfigur schlüpfen und mit Boss-Fähigkeiten den Gegner fordern.

TECHNIK-TRICKS

Schön machen für Star Wars: So verbessert Dice seine Spielengine Frostbite 3

Es werde Licht mit PBR: „Physically based rendering" berücksichtigt bei der Lichtberechnung die Beschaffenheit des Materials. „Es erlaubt uns die Oberflächen mit ihren physischen Eigenschaften zu rendern, damit das Licht auf unglaublich realistische Weise reflektiert und reagiert", erklärt Craig McLeod.

Detailversessenheit dank Photogrammetry: Speziell für das Spiel wurden zahlreiche Detailfotos der original Film-Requisiten und –Modelle angefertigt. Photogrammetry ist eine Technologie welche anhand einer Reihe von Bildvorlagen ein 3D-Modell berechnet.

Authentische Klänge, neueste Soundtechnik: Dice besuchte die Audio-Experten von Skywalker Sound und erhielt Zugriff auf die original Masteraufnahmen der Filme. Die PC-Version von Battlefront unterstützt als erstes Spiel den 3D-Sound-Standard Dolby Atmos unterstützen, der eine „360-Grad-Soundblase" um den Spieler erzeugen soll.

Geht noch mehr auf PC? Bei der *Battlefront*-Premiere wurde eine PS4-Version gezeigt. Die PC-Anforderungen wurden noch nicht veröffentlicht, Besitzer von High-End-Hardware dürfen auf (noch) bessere Grafik hoffen.

Der AT-AT-Walker in seiner natürlichen Umgebung, den eisigen Weiten des Planeten Hoth.

üppige virtuelle Vegetation lässt jede Bundesgartenschau alt aussehen, Farne, Riesenbäume und anmutig im Wind wiegende Äste sehen der Filmvorlage verblüffend ähnlich.

Die Qual der Ausrüstungswahl

Gekämpft wird wahlweise bei Ego-Ansicht oder Third-Person-Perspektive. *Star Wars: Battlefront* kommt ohne Klassensystem aus, aber „du kannst in unseren Sandbox-Levels auf deine Weise spielen", versichert Producer Craig McLeod. Im Rahmen des bisher freigeschalteten Equipments könnt ihr die Ausrüstung eures Charakters wählen, um ihn für bestimmte Rollen zu optimieren. Forsche Frontkämpfer sollen ebenso glücklich werden wie Support-Naturen, die sich vorrangig um die Unterstützung ihrer Teamkollegen kümmern. Neben allerlei Knarren gibt es auch Hilfsmittel wie Granaten oder einen portablen Schutzschild-Projektor. Authentizität ist aber wichtiger als grenzenlose Freiheit: Kreative Eigenmächtigkeiten wie neue Farbmuster für die Sturmtruppen-Rüstung oder Raumschiff-Eigenkonstruktionen sind nicht gestattet.

Zur allgemeinen Erleichterung verzichtet Dice darauf, bei *Star Wars: Battlefront* Kompromisse zuliebe der Altkonsolen zu machen. Das Spiel erscheint nur für PC, PS4 und Xbox One, wodurch auf Basis der Frostbite-3-Engine neue technische Finessen möglich sind. Doch das wichtigste Hilfsmittel bei der Inszenierung eines möglichst echten *Star Wars*-Spielgefühls war kein Software-Tool, sondern der Schlüssel zu den Lucasfilm-Archiven.

Im Allerheiligsten bei Lucasfilm

Authentizität ist ein häufig gebrauchtes Wort, wenn die Dice-Entwickler über das neue *Battlefront* sprechen. Niklas Fegraeus kann hübsche Anekdoten davon erzählen, wie sein Team Zugriff auf die Archive von Lucasfilms *Star Wars*-Geschichte erhielt. Regelrecht „paralysiert" sei er gewesen, als er erstmals ins Allerheiligste gelassen wurde. Dice studierte die original Modelle, Kostüme und Requisiten, von Han Solos Blasterpistole bis zu Darth Vaders Maske. Das Resulat: „Was du bei uns im Spiel siehst, ist nicht irgendein Lichtschwert oder X-Wing – es ist ‚das' Lichtschwert und ‚der' X-Wing", betont Fegraeus.

Dice fertigte massig Fotos an, um möglichst viele Einzelheiten der Originale einzufangen. Eine Technologie namens Photogrammetry berechnete auf Basis dieser Detailbilder 3D-Modelle fürs Spiel. Eine Sturmtruppen-Uniform ist nicht makellos weiß, bei genauer Betrachtung fallen viele kleine Unebenheiten und Nuancen auf. *Battlefront* zeigt nicht mit irgendwelchen Texturen, die sich ein Grafiker aus dem Ärmel schüttelt, sondern überträgt die Feinheiten der original Filmrequisiten. *Star Wars*-Fans jagt's einen



Galaktisches Völker-Multikulti bei den Rebellen, das Imperium setzt derweil mit Sturmtruppen-Soldatinnen auf Emanzipation.

PARTNERWAHL UND OFFLINE-MISSIONEN

Bei aller Multiplayer-Lastigkeit soll es auch einen Offline-Modus geben, bei dem man alleine oder zu zweit Einzelmissionen besteht (und dabei hoffentlich nicht allzu sehr die KI der Computergegner belächeln muss). Diese Herausforderungen werden in verschiedenen Schwierigkeitsgraden angeboten, damit auch neue Spieler rasch zu Erfolgserlebnissen kommen. Offensichtlich will Dice möglichst viele *Battlefield*-Veteranen dazu verleiten, neue Rekruten für seine *Star Wars*-Schlachten anzuwerben: Split-Screen fürs gemütliche Couch-Koop-Erlebnis ist ebenso vorgesehen wie ein Partner-Modus, bei dem zwei Spieler leichter auf dem Schlachtfeld zueinander finden. Man sieht die Umrisse des Partners durch Wände, erkennt seine Position auf der Mini Map und respawnt an der selben Position. Sogar Freischalt-Fortschritte lassen sich teilen, damit der Vielspieler des Duos seinem Partner auf die Sprünge helfen kann.


X-Wing gegen TIE-Fighter: Dogfights finden in Planetennähe statt, reine Raumschlachten sind nicht vorgesehen.

Schauer den Rücken herunter – und selbst wer der Materie gegenüber nicht die nötige Ehrfurcht entgegen bringt, kann *Battlefront* attestieren, dass es verdammt gut aussieht.

Tatooine, Endor, Hoth und... Sullust?

Um die Spielumgebungen möglichst filmecht einzufangen, bereiste ein Dice-Touristenkontingent diverse Schauplätze, an denen die original Filmtrilogie gedreht wurde. Für Endor ging's nach Nordkalifornien, in Norwegen ist die Eislandschaft von Hoth, Tatooine zuliebe gab's einen Abstecher ins Death Valley – aber warum reiste man auch nach Island? Um Vulkanlandschaften zu studieren, die den Planeten Sullust auszeichnen. Der wurde in den Filmen nie gezeigt, wird aber Schauplatz von *Battlefront*-Schlachten sein. „Es ist ein imperialer Planet, auf dem Fabriken errichtet wurden, um viele der Walkers und TIE-Fighter zu produzieren. Außerdem ist er die Heimat der Sullustans", erläutert Craig McLeod. „Es war uns ein Vergnügen, das Aussehen dieser Welt in enger Zusammenarbeit mit Lucasfilm zu gestalten."

Für ein Spiel, das rund einem Monat vor dem Kinostart von *Das Erwachen der Macht* erscheint, wirkt *Star Wars: Battlefront* mit seiner Weltenwahl ein wenig konservativ. Mit der Filmhandlung hat es zwar nichts zu tun, aber es beleuchtet einen neuen Planeten, der bereits in den Teaser-Trailern von *Episode VII* zu sehen war. Jakku ist diese Wüstenwelt, in der das Wrack eines imperialen Sternenzerstörers so dekorativ im Sand liegt. Denn ein paar Jahrzehnte vor der Handlung des neuen Films (und kurze Zeit nach den Geschehnissen von *Die Rückkehr der Jedi-Ritter*) tobte hier eine große Schlacht zwischen Rebellen und Imperium. Die Schlacht „Battle of Jakku" wird in Form eines kostenlosen Zusatz-Downloads am 8. Dezember ausgeliefert, Battlefront-Vorbesteller dürfen sogar eine Woche vorher an die beiden Maps ran – eine geschäftstüchtige Vorgehensweise.

Im Wald da sind die Walker

Länger in Aktion haben wir bisher nur Endor gesehen, wo der Schlagabtausch zwischen Rebellen und Imperium zu Demo-Zwecken mit geskripteten Momenten gewürzt war. Nach der obligatorischem Speeder-Bike-Flitzeinlage kommt's zügig zum ersten Feuerwechsel. Der Blick des Spielers geht dabei immer wieder nach oben zu den Wipfeln, denn auch auf Baumbrücken können Gegner lauern. Das erste Fahrzeug lässt nicht lange auf sich warten: Ein imperialer Mini-Walker der Klasse AT-ST bricht durchs Dickicht, wird aber von einem Granatwerfer effektvoll zur Explosion gebracht

Die Rebellen kommen gut voran, doch das Imperium attackiert mit dem nächsten Prachtstück aus seinem Fuhrpark. Ein ausgewachsener AT-AT (die dicken Walker-Oschis kennt man vor allem aus der Schlacht von Hoth) eröffnet das Feuer. Hier kommen Detailfülle und realistische Maßstäbe der Grafik prima zur Geltung. Der Spieler läuft unter dem AT-AT durch, vermeidet es gerade so, von einem der Metallbeine zermalmt zu werden, und blickt kurz zum Bauch der Blechbestie rauf. Um diese auszuschalten ist Luftunterstützung nötig: Kurz nach Benutzung einer Funkstation bombardiert ein Y-Wing-Geschwader den Walker, dessen "Kopf" spektakulär explodiert, bevor der Riese malerisch in einen Tümpel kippt.

Darth Vader zieht vom Leder

Das war aber noch nicht der Höhepunkt der Vorführung. Die Rebellen erreichen einen Bunker, der schnell besetzt wird... aber Moment mal, wo kommt

Authentische Truppe

Die kleinen Unregelmäßigkeiten auf dem imperialen Sturmtruppen-Helm zeugen nicht nur vom hohen Detailgrad der Spielmodelle – sie sind auch „echt": Als Vorlage dienen Fotos der original Film-Requisiten.

Auf Endor nutzen die Rebellen Hilfsmittel wie Schildgeneratoren oder Funkgeräte, mit denen Luftunterstützung angefordert werden.

denn dieses Schnorcheln her? Vor den Augen des Spielers wird ein Team-Kollege von der Macht gebeutelt: erst hat er Atemprobleme, dann schleudert's ihn nonchalant an die Wand. Klar doch, um die Ecke wartet Darth Vader. Energisch stapft er auf den Spieler zu und lässt die verzweifelten Blaster-Salven mit seinem roten Lichtschwert abprallen. Ich glaube, wir stellen uns besser auf einen baldigen Respawn ein…

Hinter einem solchen Helden steckt nicht etwa ein Computer-NPC, sondern ein menschlicher Spieler. "Du kannst als Darth Vader persönlich spawnen, es ist im Prinzip ein Spieler-gesteuerter Bosskampf", erklärt Niklas Fegraeus, "Benutze dein Lichtschwert, setze den Rebellen mit dem Macht-Würgegriff zu und sei der Held deines Teams". Neben dem Kollegen Vader wurde mit Boba Fett ein weiterer "böser" Heldencharakter enthüllt. Zu den Promis auf der Rebellenseite will man sich derzeit noch nicht äußern, aber da gäbe es mit Luke & Co. mehr als genug würdige Kandidaten.

Fliegen ja, Raumschlacht nein

Das Aufgebot an spielbaren Vehikeln soll neben X-Wing und AT-AT auch Han Solos Millennium Falcon enthalten. Der Luftverkehr wird sich in der Planetenatmosphäre abspielen, reine Raumschlachten wie bei den *X-Wing*-Spielen der 90er Jahre sind nicht geplant. Was man genau tun muss, um besonders starke Vehikel oder Heldenfiguren steuern zu können, wurde noch nicht enthüllt. Doch die Entwickler versicherten uns glaubhaft, dass ihr Hauptaugenmerk auf fairer Spielbalance liegen wird.

Auf den *Star Wars*-Schlachtfeldern tummeln sich bis zu 40 Spieler, während bei *Battlefield 4* auf dem PC maximal 64 Kämpfer unterwegs sein können. „Wir haben *Battlefront* von Grund auf neu gebaut und verschiedene Spielerzahlen ausprobiert"; erklärt Produzent Craig McLeod, „Dabei fanden wir heraus, dass es bei 40 Teilnehmern das beste Spielerlebnis gibt – und dabei sind wir geblieben". Wer's überschaubarer mag, soll passende Varianten finden, zum Beispiel wurde ein schlanker Modus für acht Spieler erwähnt.

Halten die Server?

Eine lästige Frage müssen wir Producer Craig McLeod doch noch stellen: Douglas Reilly von Lucasfilm hatte so viele nette Sachen über die talentierten Entwickler von Dice gesagt – aber kratzten die technischen Probleme bei der Veröffentlichung von *Battlefield 4* im Herbst 2013 nicht an deren gutem Ruf? „Wir haben eine Menge aus dem Launch von *Battlefield 4* gelernt und ergreifen jede nur mögliche Maßnahme, um sicherzustellen, dass wir bei *Star Wars: Battlefront* den glattesten und besten Launch für unsere Spieler haben werden", antwortet McLeod zuversichtlich. Die Macht möge mit den Servern sein, wenn Mitte November die Fanbasis anstürmt. ❑

„Technische Brillanz und authentisches Flair entschädigen für Ideenmangel."

Heinrich Lenhardt



Auf dem Papier klingt das neue *Star Wars: Battlefront* recht risikoscheu, selbst nach den Maßstäben eines Lizenz-Promis: Fokus auf Schauplätzen der klassischen Filmtrilogie, Team-Schlachten à la *Battlefield*, Verzicht auf eine Einzelspieler-Kampagne. Aber holla, sieht das nett aus! Alleine der Anblick der Endor-Flora ist beeindruckend, die Kampfszenen vermitteln *Star Wars*-Atmosphäre auf hohem Niveau. Originalitäts-Sonderpreise gewinnt dieses Jahr wohl ein anderes Spiel, aber von *Battlefront* erhoffe ich mir handwerklich hochwertige Team-Action.

GENRE: Mehrspieler-Shooter
PUBLISHER: Electronic Arts
ENTWICKLER: Dice
TERMIN: 19. November 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**

Wie sagte einst Han Solo: „Ich habe da ein ganz mieses Gefühl im Bauch."

Stefan Weiß



Dass die gezeigte Technik in *Battlefront* für offene Kinnladen sorgen konnte, ist gut und schön. Allerdings musste ich bei den Aussagen darüber, was alles nicht in *Battlefront* enthalten sein wird an Obi Wan Kenobis Worte bei der Zerstörung Alderaans denken: „Als ob Millionen in Panik aufschrien und plötzlich verstummten." Klonkrieg-Setting gestrichen, Raumschlachten nicht vorgesehen, maximale Spielerzahl verkleinert, Eroberungsmodus gestrichen, nur vier Spielterrains zu Release, keine Klassen, keine Gefechte auf Raumschiffen oder –stationen. Bei aller Liebe zum Detail, die EA und Dice heraufbeschwören, bin ich ein wenig enttäuscht und skeptisch. Schon bei *Die Sims 4* hat mir die Feature-Streichorgie die Vorfreude gehörig gedämpft. Ich kann die Map-Pack-Kasse schon klingeln hören und das gilt vielleicht auch für nachgereichte Spielmodi und Raumkampf-Add-ons, natürlich alles kostenpflichtig. Vielleicht sehe ich es auch zu schwarz, doch das ungute Han-Solo-Gefühl ist da.

MEINE MEINUNG **SKEPTISCH**





Zahlreiche Shops bieten authentische Verkleidungen und Ausrüstung an – ein Paradies für die Fans.



Cosplay-Verkleidungen sorgen mitunter für lustige Anblicke, wie dieser „Han Solo in Karbonit" zeigt.

Star Wars Celebration 2015

Von: Von Heinrich Lenhardt

Mit aller Macht pilgerten *Star Wars*-Fans nach Anaheim.

Promis, Vorträge, Merchandising, Autogrammstunden und jede Menge Menschen in Kostümen: Das Fan-Fest *Star Wars* Celebration wurde bereits 1999 von Lucasfilm aus der Taufe gehoben, Anlass war die damals bevorstehende Veröffentlichung des Kinofilms *Episode I: Die dunkle Bedrohung*. Im April 2015 fand die Veranstaltung im südkalifornischen Anaheim Convention Center statt, erneut sorgte ein bevorstehendes Film-Comeback für reichlich Gesprächsstoff. Regisseur J.J. Abrams persönlich war bei der Eröffnungszeremonie auf der Bühne und weckte mit einem neuen Trailer von *Das Erwachen der Macht* die Begeisterung des Publikums. Bei Han Solos Worten „Chewie, wir sind zuhause" gab's so manches feuchte Auge im Saal.

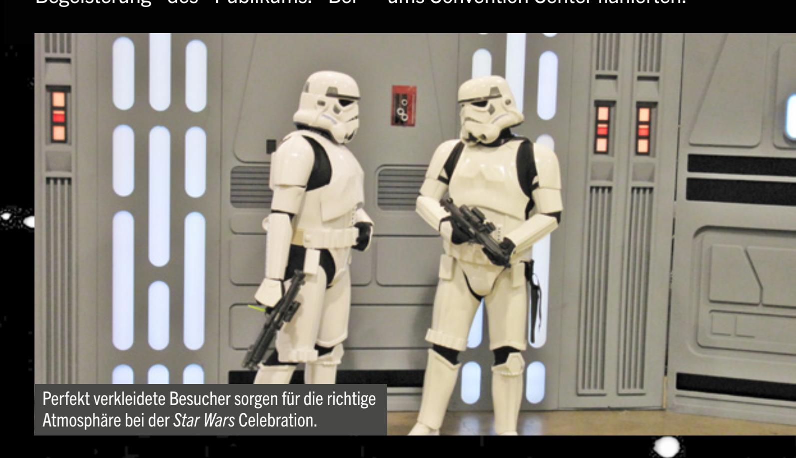
Autogrammjäger hatten gute Gründe zum Schlange stehen, viele bekannte Schauspielern besuchten die Convention. Die alten und neuen Filmhelden Mark Hamill (Luke Skywalker) und Carrie Fisher (Prinzessin Leia) waren ebenso vor Ort wie Ian McDiarmid (Palpatine), Billy Dee Williams (Lando Calrissian), Peter Mayhew (Chewbacca) oder Anthony Daniels (C-3PO). Die heimlichen Stars der Veranstaltung waren jedoch die zahllosen Fans, die sich aus Liebe zu *Star Wars* herausgeputzt hatten und in ihren schönsten Kostümen rund ums Convention Center flanierten.



Aufmarsch der Cosplayer: Am ersten Tag versammelten sich hunderte kostümierter Fans vor dem Convention Center.



Echte *Star Wars*-Fans gehen auch in Sachen Autofahren keine Kompromisse ein!



Perfekt verkleidete Besucher sorgen für die richtige Atmosphäre bei der *Star Wars* Celebration.

Von: Thorsten Küchler

Seit über 11 Jahren tobt er nun, der Software-Sternenkrieg: Ein Rückblick auf die bisherigen Teile der erfolgreichen Action-Serie.

Star Wars: Battlefront

Die Serien-Historie

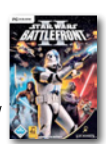
Ob *Rebel Assault, X-Wing* oder *Knights of the Old Republic*: Bis 2004 sind *Star Wars*-Spiele noch mehr Geplänkel im Weltraum denn Krieg der Sterne – die epischen Schlachten der Leinwandvorlage zu übersichtlichen Pixel-Gefechten reduziert. Dann kommt Pandemic: Die *Full Spectrum Warrior*-Macher erschaffen mit *Star Wars: Battlefront* ein Action-Spektakel, das die Stärken eines *Battlefield 1942* mit denen der berühmten Science-Fiction-Saga vereint. Bis zu 64 Teilnehmer liefern sich via LAN oder Online-Verbindung packende Mehrspieler-Matches, als Schauplätze dienen die berühmten Planeten der Kinofilme – etwa Endor, Tatooine oder Geonosis. Der Release-Termin des Spiels ist dabei klug gewählt, denn es erscheint am 21. September 2004 – und damit zeitgleich mit dem *Star Wars Trilogie*-Set, das sogar eine entsprechende Xbox-Demo von *Battlefront* enthält. Die Multiformat-Wurzeln des Titels sind jedoch seine größte Schwäche: „Während *Joint Operations* mit bis zu 60 Quadratkilometer großen Maps glänzte, geht es im *Star Wars*-Universum sehr beengt zu“, bemängelt PC Games im Test,

SERIEN-TIMELINE

2004
STAR WARS: BATTLEFRONT
Systeme: PC, PS2, Xbox
Entwickler: Pandemic



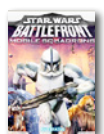
2005
STAR WARS: BATTLEFRONT 2
Systeme: PC, PS2, Xbox, PSP
Entwickler: Pandemic/Savage Ent.



2007
STAR WARS: BATTLEFRONT – RENEGADE SQUADRON
Systeme: PSP
Entwickler: Rebellion



2009
STAR WARS: BATTLEFRONT – MOBILE SQUADRONS
Systeme: Handy
Entwickler: THQ Wireless



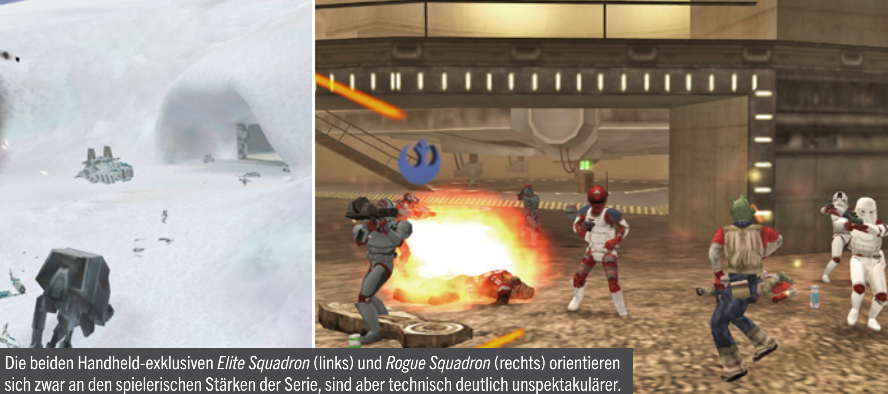
2009
STAR WARS: BATTLEFRONT – ELITE SQUADRON
Systeme: PSP, DS
Entwickler: Rebellion/N-Space



2015
STAR WARS: BATTLEFRONT
Systeme: PC, PS4, Xbox One
Entwickler: DICE







Die beiden Handheld-exklusiven *Elite Squadron* (links) und *Rogue Squadron* (rechts) orientieren sich zwar an den spielerischen Stärken der Serie, sind aber technisch deutlich unspektakulärer.



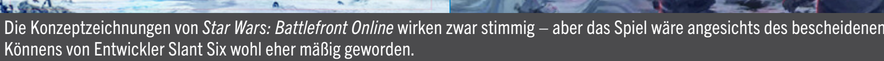
Imperiale AT-AT-Walker gegen die Snowspeeder der Allianz: Die Schlacht um Hoth ist einer der inszenatorischen Höhepunkte von *Star Wars: Battlefront 1*.

DER BATTLEFRONT-FLUCH

Eingestampfte Fortsetzungen, geschlossene Firmen: Die Reihe ist nicht gerade vom Glück verfolgt.

Geht man nach dem Gesetz der Serie, so muss DICE spätestens 2016 seinen Laden dicht machen! Denn bisher haben sich bereits zwei andere Studios daran versucht, die *Battlefront*-Hauptreihe fortzusetzen – und beide gingen noch während der Entwicklung pleite. Von 2006 bis Ende 2008 werkelte beispielsweise Free Radical für Lucas Arts an dem Prestige-Projekt. Den *Timesplitters*-Machern wurde der Auftrag jedoch aufgrund von diversen Streitigkeiten zwischen Publisher und Entwickler wieder entzogen – und das, obwohl der Titel kurz vor der Fertigstellung stand. Im Zuge des Free-Radical-Bankrotts gelangten dann zahlreiche Konzeptbilder und sogar stundenlange Alpha-Videos von *Battlefront 3* an die Öffentlichkeit. Kaum besser erging es Slant Six Games: Die Kanadier arbeiteten bis 2010 an einer Fortsetzung mit dem Titel *Star Wars: Battlefront Online*, konnten jedoch laut Lucas-Arts-Insidern zahlreiche Deadlines nicht einhalten. Überreste des Spiels wurden schließlich im Programmcode von *Resident Evil: Operation Raccoon City* entdeckt: Ein versteckter Ordner enthielt diverse Artworks (unter anderem vom Eisplaneten Hoth) – ob Absicht oder Stümperei, darüber streiten sich die Branchengelehrten. Drücken wir also die Daumen, dass DICE mehr Glück hat ...





Die Konzeptzeichnungen von *Star Wars: Battlefront Online* wirken zwar stimmig – aber das Spiel wäre angesichts des bescheidenen Könnens von Entwickler Slant Six wohl eher mäßig geworden.



Harrison Ford als Han Solo, eine düstere Version von Obi-Wan Kenobi, klassische Spielmodi: Die *Battlefront 3*-Version von Free Radical orientierte sich bis auf Details stark an den bisherigen Serienteilen.

vergibt aber dennoch respektable 81 Spielspaßpunkte.

Ihr Auftritt, Luke Skywalker!

Gerade mal 13 Monate später landet schon wieder eine *Battlefront*-Episode in unserem Testlabor: Pandemic hat Teil 2 der Serie im Eiltempo fertiggestellt – und diesem einige überraschende Verbesserungen spendiert. Das mit Abstand wichtigste Feature sind die spielbaren Helden: Darth Vader, Boba Fett & Co. können nun aktiv gesteuert werden. Um die Spielbalance nicht zu sabotieren, werden die übermächtigen Charaktere allerdings durch spezielle Erfolge auf dem Schlachtfeld jeweils nur kurzzeitig freigeschaltet. Ansonsten ist *Battlefront 2* eine Fortsetzung der Marke „Könnte man auch als Add-on veröffentlichen": Mehr Maps, mehr Fahrzeuge, dezent aufpolierte Grafik-Engine – Pandemic und Lucas Arts gehen angesichts der grandiosen Verkäufe des Serienerstlings auf Nummer sicher. Daran ändern auch die sieben im Vorfeld als großartige Neuerung angepriesenen Weltraumschlachten inklusive TIE-Fighter und X-Wing nichts. Kurz nach dem Release von *Battlefront 2* geht Pandemic dann eine Entwickler-Partnerschaft mit Bioware ein – 2007 werden die beiden Studios schließlich von EA für sagenhafte 560 Millionen Euro gekauft.

Krieg der Hosentaschen

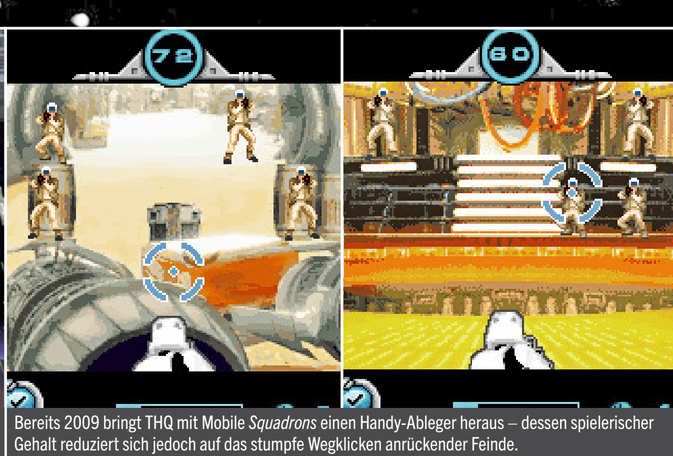
Die *Battlefront*-Serie macht ab 2007 mobil: Mit *Renegade Squadron* erscheint ein exklusiver Ableger für Sonys PSP. Die von Rebellion inszenierten Handheld-Scharmützel kommen jedoch hardwaregemäß empfindlich abgespeckt daher: krümelige Grafik, kleine Karten, maximal 16 Spieler – kein Vergleich zu den erfolgreichen Serienanfängen. Ebenso verhält es sich zwei Jahre später mit dem Nachfolger *Elite Squadron*, der parallel sogar für Nintendos DS in den Handel kommt. Unterdessen arbeiten gleich mehrere Entwickler (siehe Kasten) an einem echten dritten Teil der Hauptreihe – vergebens! Und als Disney dann 2013 die legendäre LucasArts-Spieleschmiede schließt, scheinen auch die letzten Hoffnungen auf ein *Battlefront 3* verschwunden zu sein. Doch ausgerechnet Electronic Arts und DICE (die Macher der großen *Battlefront*-Inspiration *Battlefield 1942*) schnappen sich die Lizenz und kehren (hoffentlich) wieder zu dem zurück, dass einst die Faszination von *Battlefront* begründete: Die epischen Schlachten der Leinwandvorlage zum interaktiven Erlebnis zu machen. ❑



In *Battlefront 2* sind endlich auch die klassischen Helden der Sternensaga (etwa Darth Vader, Han Solo oder Boba Fett) spielbar.



Mit der ersten Serien-Fortsetzung führt Pandemic 2005 auch Weltraumschlachten ein – auf sechs speziellen Maps.



Bereits 2009 bringt THQ mit Mobile *Squadrons* einen Handy-Ableger heraus – dessen spielerischer Gehalt reduziert sich jedoch auf das stumpfe Wegklicken anrückender Feinde.

Finn (Jon Boyega) und Ray/Kira (Daisy Ridley) werden dem bisherigen Material nach sehr wichtige Rollen in *Episode VII* übernehmen.

Trotzdem wir ihn nun auch von vorne kennen, ist noch immer nicht bekannt, wer unter Kylo Rens Kutte steckt.

Von: Lukas Schmid

Einst heiß geliebt, hat die Popularität der *Star Wars*-Filmreihe durch die kontrovers aufgenommene zweite Trilogie stark gelitten. Poliert der siebte Film das angekratzte Image wieder auf?

Star Wars: Episode VII

Das Erwachen der Macht

Die Vorschau zu *Battlefront* ist der ideale Anlass, um auch einen Blick auf *Star Wars Episode VII: Das Erwachen der Macht* zu werfen, welches am 17. Dezember dieses Jahres die populäre Science-Fiction-Reihe im Kino fortsetzen wird. Angesichts eines kurz vor Redaktionsschluss veröffentlichten neuen Teaser-Trailers gibt's auch einiges zu berichten. So wissen wir nun, dass es sich bei dem im ersten Trailer gezeigten Wüstenplaneten nicht um Tatooine, sondern um die neue Welt Jakku handelt – aber der Reihe nach.

Alte Hasen, neue Nasen

Die zeitliche Einordnung der Geschichte in der *Star Wars*-Timeline ist schon länger bekannt. Stolze 30 Jahre nach der Schlacht von Endor am Ende von *Episode VI* treffen wir erneut auf Luke Skywalker (Mark Hamill), Han Solo (Harrison Ford) und Co. Letztgenannter hat sich in den vergangenen drei Dekaden anscheinend nur bedingt verändert – wir treffen ihm im gezeigten Material zusammen mit Chewbacca an, offensichtlich sind die beiden Weltraum-Helden auch im neuen Film noch gemeinsam unterwegs. Zahlreiche weitere ehemalige Cast-Mitglieder schlüpfen ebenfalls erneut in ihre Rollen, darunter Carrie Fisher als Prinzessin Leia (diesmal jedoch ohne die ikonischen Haarknoten, wie die Schauspielerin bekannt gegeben hat) und Kenny Baker als R2-D2. Ihnen zur Seite stehen zahlreiche Neuzugänge. Jon Boyega (Finn) und Daisy Ridley (Ray, beziehungsweise neuesten Informationen zufolge Kira genannt) dürften den beiden bisherigen Trailern nach zu den wichtigsten Protagonisten der Geschichte gehören. Vor allem Finns genaue Rolle



Sie sind zurück! Im neuen Teaser-Trailer bekommen wir einen ersten Blick auf Han Solo und Chewbacca spendiert.



Darth Vaders Helm hat schon mal besser ausgesehen: Ist an den Gerüchten etwas dran, dass sein Grab in der Story wichtig sein wird?



ES WAR EINMAL VOR LANGER ZEIT, IN EINER WEIT, WEIT ENTFERNTEN GALAXIS …

Es folgt: Der vielleicht sinnloseste Serien-Rückblick aller Zeiten!

Der Vollständigkeit halber wollten wir sie dann doch im Heft haben. Diejenigen, unter unseren Lesern, welche Interesse an *Star Wars: Battlefront 3* und sich dementsprechend unseren Artikel zu Gemüte geführt haben, dürften bei den bisher veröffentlichten *Star Wars*-Filmen aber ohnehin auswendig mitreden können – nicht umsonst zählen sie zu den absoluten Meisterwerken der Filmgeschichte. Merke: Wir beziehen uns hierbei natürlich auf die Original-Trilogie (1977-1983), welche zeitlich vor den späteren drei Filmen (1999-2005) angesiedelt ist und erzählt, wie nach dem Untergang des Jedi-Ordens Luke Skywalkers zum Anführer einer Rebellengruppe im Kampf gegen Darth Vader und den dunklen Imperator aufsteigt. Den Original-Filmen verdanken wir unter anderem R2-D2 und C-3PO, Han Solo, Boba Fett, Chewbacca und Prinzessin Leia im sexy Sklavinnenkostüm. Die neue Trilogie gab uns hingegen Highlights wie Jar Jar Bings, Handelsrouten-Blockaden, nervige Kleinkinder und Hayden Christensen. Zugegeben, auch die Prequel-Trilogie hatte ihre Momente. Vom Zauber der Original-Filme ist sie aber meilenweit entfernt.


Die zweite Trilogie wurde seinerzeit heiß herbeigesehnt, konnte die Fan-Erwartungen aber nicht erfüllen.


Da war die Welt noch in Ordnung: Die ursprüngliche Trilogie gilt bis heute als Science-Fiction-Meisterwerk.

wirft noch viele Fragen auf: Ist er ein Sturmtruppler? Ist er ein Jedi, wie ein neu veröffentlichtes Artwork suggeriert? Ein weiterer Darsteller ist Oscar Isaac als Poe Dameron; Andy Serkis, Adam Driver, Max von Sydow und vielen anderen bestätigten Gesichtern wurden hingegen noch keine offiziellen Rollen zugewiesen. Genau andersrum wissen wir bei der Figur des Antagonisten Kylo Ren noch nicht, welcher Schauspieler sich unter der Kutte versteckt. Immerhin haben wir nun einen ersten Blick auf sein von einer Maske bedecktes Gesicht erhalten. Auch Lukes Situation 30 Jahre nach dem letzten Abenteuer ist noch nicht bekannt. Gehört ihm die Stimme, die wir ihm Trailer vernehmen? Immerhin spricht er von einer Kraft, die ihm, seinem Vater, seiner Schwester und einem unbekannten Angesprochenen zu eigen ist – ein klarer Verweis auf die Macht. Klingt eindeutig, jedoch könnten es genauso gut sein, dass wir hier nicht den alten Mann selbst, sondern Lukes Sohn sprechen hören. Ebenfalls spannend: Das Imperium und die Rebellen sind nun unter den Namen „First Order“ respektive „Resistance“ bekannt.

Das neue Design der Sturmtruppler-Rüstungen orientiert sich erneut stark an den Vorgängern.

Star Wars, diesmal wieder in gut?

Hinter der Kamera übernimmt J. J. Abrams das Regie-Zepter von George Lucas. Der 48-jährige US-Amerikaner hat bereits mit den letzten beiden *Star Trek*-Filmen sein Gespür für epische Weltraum-Action unter Beweis gestellt. Er ist zudem als Co-Schreiber für das Drehbuch des Films mitverantwortlich. Als primärer Drehbuchautor ist ein bekanntes Gesicht mit an Bord: Lawrence Kasdan war bereits bei den Skripten von *Episode V: Das Imperium schlägt zurück* und *Episode VI: Die Rückkehr der Jedi-Ritter* schreiberisch tätig und dürfte dabei helfen, den Geist der Original-Trilogie auch mit dem neuen Film zu vermitteln. John Williams ist erneut für den orchestralen Soundtrack zuständig.

Neue Helden braucht das All

Trotz des spannenden neuen Materials sind handfeste Infos zu *Das Erwachen der Macht* noch immer Mangelware. Gerüchte hingegen gibt es in Massen: So behaupten einige Quellen, dass die bekannten Darsteller aus den Vorgängern gegenüber den neuen Figuren deutlich kleinere Rollen einnehmen werden. Angeblich soll die Geschichte zudem von der Suche dieser neuen Helden nach dem verschwundenen Luke Skywalker erzählen. Zudem machen derzeit viele scheinbar offizielle Listen mit weiteren Rollennamen im Internet die Runde, deren Authentizität angezweifelt werden darf. Allerdings: Nichts Genaues weiß man nicht, und Antworten auf wirklich alle Fragen bekommen gierige Fans erst zum Filmstart in Dezember. ❑

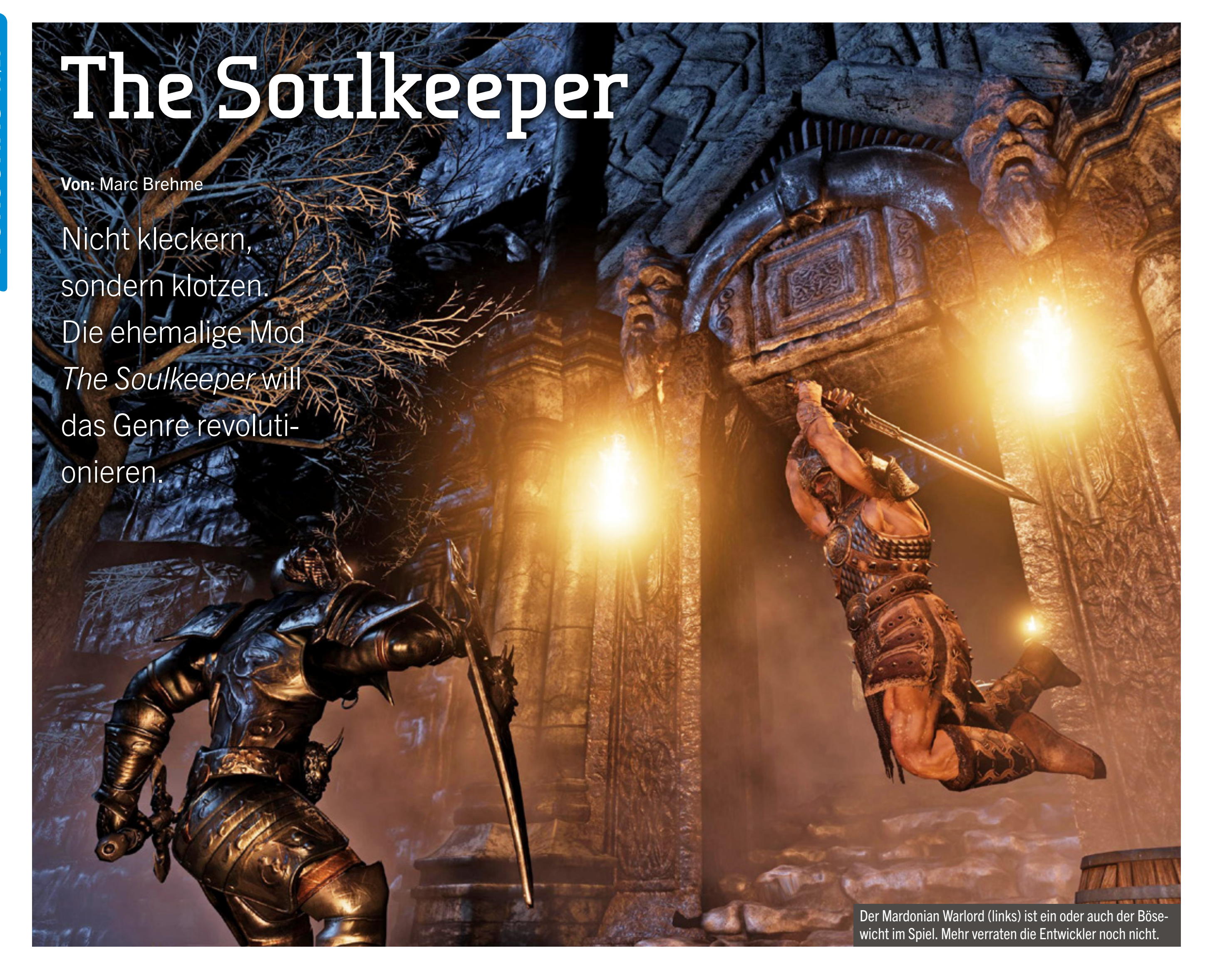

Wir waren sicher, es ist Tatooine – hier laufen Finn, Ray (Kira?) und Droide BB-8 jedoch über den neuen Planeten Jakka.


Im Trailer sehen wir diese Übergabe-Szene eines Lichtschwerts, bei dem es sich offenbar um Lukes Waffe handeln dürfte.

The Soulkeeper

Von: Marc Brehme

Nicht kleckern, sondern klotzen. Die ehemalige Mod *The Soulkeeper* will das Genre revolutionieren.


Der Mardonian Warlord (links) ist ein oder auch der Bösewicht im Spiel. Mehr verraten die Entwickler noch nicht.

Lässt man sich nur die ersten groben Fakten durch den Kopf gehen, ist man schnell geneigt, dieses Projekt von vornherein abzuhaken. „Es gibt da einen kleinen Indie-Entwickler, der sagt, er macht so eine Art *Skyrim* – nur viel, viel größer und besser. Irgendwann so gegen Ende des nächsten Jahres soll es rauskommen. Die arbeiten da übrigens schon seit zwölf Jahren dran.“ – Aha. Zugegeben, das klingt eher nach dem Millionengrab Berliner Flughafen als nach einer ernsthaften Konkurrenz zu Bethesdas noch immer erstklassigem Rollenspiel. Aber was wir nun vom Entwickler über das Projekt erfahren haben, sieht in der Tat sehr vielversprechend aus.

Von der Mod zum Spiel

Der erste kommerzielle Ableger ihres eigens geschaffenen Spiel-Universums soll *The Soulkeeper* werden. HELM Systems ist ein ambitioniertes Indie-Studio rund um Chefentwickler und Firmenboss Myron Mortakis und residiert in Florida. Ursprünglich erblickte der Titel als Total-Conversion-Mod für *UT 2003* das Licht der Spielewelt – damals noch von Mortakis persönlich entwickelt – und erschien später auch für *UT 2004*.

Mit den Jahren wurde das Projekt von einem Action-Rollenspiel mit mehreren spielbaren Charakteren und riesiger Spielwelt immer ehrgeiziger und die 2009 eigens entwickelte Engine 2014 von der Unreal Engine 4 abgelöst. Seit Herbst 2014 arbeite das Studio nun mit insgesamt 13 Mitarbeitern mit Volldampf an dem Titel.

Charakterköpfe

In *The Soulkeeper* gibt es mindestens vier spielbare Charaktere verschiedener menschlicher Rassen. Jeder Charakter hat seine eigene Geschichte, individuelle Kampfstile, Stärken und Schwächen sowie Eigenheiten beim Gameplay und ist in einem bestimmten Gebiet der Weltkarte platziert. Die Wege der Figuren werden sich hier und da kreuzen. Alle Charaktere des Action-Rollenspiels sollen sich in mehr oder weniger komplexen politischen Situationen wiederfinden und die größtenteils noch geheime Story soll eine wichtige Rolle spielen.

So lenkt ihr unter anderem die Geschicke von Ulvar Raathgarsson. Dieser spielbare Charakter gehört zur Rasse der Baknocht, deren barbarische Clans früher viele Kriege untereinander ausgetragen haben. Danach zog der Krieger als Söldner durch die Lande und baute sich seine eigene kleine Plünderertruppe auf. Als Spieler werdet ihr während eurer zahlreichen Haupt- und Nebenquests und der Erforschung der Spielwelt nicht nur Ulvar steuern, sondern auch seine ganze Truppe managen. So schließt ihr etwa Söldnerverträge ab, plant Überfälle, führt sie aus und könnt auch Ulvars Schiff mit Upgrades ausrüsten.

Weltenbummler

Die Welt von *The Soulkeeper* ist eine raue, nordische Welt namens Gerindak, was so viel wie „Erde“ bedeutet. Nach Angaben der Entwickler sei die Spielwelt „enorm groß“ und biete verschiedene Klimazonen, die von polar über tropisch bis hin zu „irgendwas dazwischen“ reichen, so Mortakis. Ein in Fan-Foren häufig genannter Vergleich löst indes keine vorbehaltlose Zustimmung aus, denn der Studiochef erklärt: „Die meisten glauben immer noch, dass *The Soulkeeper* ein nordisch angehauchtes Spiel wie *Skyrim* wird, haben aber noch nicht verstanden, dass es deutlich größer

Auf die Kämpfe sollen deutlich realistischere Stats Einfluss haben als bislang in Spielen üblich. So werden unter anderem die Schadenspunkte auch von der Qualität des Waffenmaterials und der Herstellung, dem Gewicht und anderen Faktoren beeinflusst.

Auch das ist bzw. war *The Soulkeeper* – im Jahr 2005 als beliebte Modifikation für *Unreal Tournament 2004*.

Das Kampfsystem bietet ganz Action-RPG-klassisch Nah-, Fernkampf- und Konterattacken sowie Zaubersprüche.

werden und viel mehr Möglichkeiten bieten wird." Das größte Reich in Gerindak ist das Artedian Empire auf dem Kontinent Kalenia und hat im Spiel eine Fläche von der doppelten Größe Nordamerikas.

Und auch sonst zeigen sich die Entwickler von ihrem Projekt natürlich überzeugt. „*The Soulkeeper* wird mehr Innovationen mitbringen, als ihr jemals zuvor bei Spielen gesehen habt, insbesondere im Genre der Rollenspiele", legt Mortakis nach. „In jeder Episode habt ihr die Möglichkeit, mit verschiedenen Protagonisten verschiedener Rassen in verschiedenen Gebieten mit verschiedenen Gameplay-Mechaniken zu spielen." Die Geschichten der Charaktere teilen beim Fortgang der Episoden immer mehr Gemeinsamkeiten und finden schließlich zusammen. Klingt verwirrend, ist aber so. Im Mai wollen die Entwickler erstes Videomaterial veröffentlichen, bei dem sie zwei der spielbaren Charaktere in jeweils anderen Spielumgebungen zeigen wollen, um endlich auch einen ersten Eindruck des Spiels in Bewegtbild zu liefern. Wir sind gespannt! ❑



Vom Entwurf zur fertigen Figur. Die Entwickler legen viel Wert auf optische Abwechslung, Glaubwürdigkeit und Details.

„Ein kleines Indie-Studio mit riesengroßen, sehr ambitionierten Plänen"

Marc Brehme



Es ist erfrischend anzusehen, mit welcher Passion und Präzision die Entwickler bei *The Soulkeeper* zu Werke gehen. Der Detailgrad der Figuren, ihrer Waffen und Rüstungen sowie der frei begehbaren Städte ist gewaltig. Und auch wenn es mich fünf Euro ins Phrasenschwein kosten wird, aber: „Grafik ist natürlich nicht alles!" Zwischen all den Hochglanzshots, den ausgefeilten Charakteren und der verzweigten Hintergrundgeschichte muss auch das Gameplay passen. Ich kann es kaum erwarten, dass ich einmal selbst Hand an eine spielbare Version legen darf.

GENRE: Action-Rollenspiel
PUBLISHER: Noch nicht bekannt
ENTWICKLER: HELM Systems
TERMIN: 2. Halbjahr 2016

EINDRUCK **NICHT MÖGLICH**

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege

Das Befreier-Team darf vor dem Gefecht mithilfe von Drohnen Ausschau nach der Geisel halten.

Die Schießereien dauern meistens wenige Sekunden, da ihr nur wenige Treffer aushaltet.

Von: Matti Sandqvist

Hart und realistisch: Die Taktik-Shooter-Reihe kehrt nach zwei actionbetonten Ablegern zu ihren Ursprüngen zurück.



Ganze sieben Jahre ist es her, als wir das letzte Mal unsere kugelsicheren Westen angezogen und unsere Sturmgewehre geladen sowie gesichert haben, damit wir mit den Kollegen von der UN-Sondereinsatztruppe Rainbow Six auf die spannende Jagd nach fiesen Verbrechern gehen konnten. Um ehrlich zu sein, glaubten wir nicht einmal, dass die einst erfolgreiche Taktik-Shooter Reihe überhaupt fortgesetzt wird, zumal es um den bereits im November 2011 angekündigten Ableger namens *Rainbow Six: Patriots* unheimlich still geworden war.

Doch auf der letztjährigen E3-Messe sorgte Ubisoft mit der Enthüllung des Multiplayer-Shooters *Rainbow Six: Siege* zum einen für eine gehörige Überraschung und zum anderen für viele offene Kinnladen. Denn die unerwartete Neuausrichtung der Serie verspricht nach den beiden eher actionorientierten *Vegas*-Ablegern wieder das zu werden, was die Fans sich seit Jahren gewünscht haben: ein realistischer und taktisch anspruchsvoller Ego-Shooter.

So hält man in den Schießereien von *Rainbow Six: Siege* zum Beispiel nur wenige Treffer aus und ein glaubwürdiges Zerstörungssystem sorgt obendrein dafür, dass kaum eine Wand einen vor Kugeln schützt. Der Unterschied zu den Vorgängern aus den späten Neunzigern besteht jedoch darin, dass Ubisoft Montreal sich dieses Mal vor allem auf beinharte Online-Gefechte konzentrieren möchte. Entsprechend hüllt sich das Studio noch komplett in Schweigen, ob überhaupt eine Singleplayer-Kampagne für das kommende Spiel geplant ist.

Frühe Version

Wir konnten uns anhand der Closed-Alpha-Fassung von den Qualitäten der Mehrspielergefechte überzeugen. Die von uns gespielte – logischerweise noch ziemlich unfertige – Alpha-Version beinhaltete lediglich zwei Multiplayer-Karten, die man in einem 5-gegen-5-Modus namens „Rescue Hostage" spielen konnte. In dieser Mehrspielervariante übernimmt ein Team die Rolle der Geiselnehmer und das andere die des Sondereinsatzkommandos. Die Geiselnehmer gewinnen, wenn sie die andere Seite komplett ausgeschaltet haben oder sich drei Minuten erfolgreich gegen die Befreier wehren, ohne dass die Geisel befreit wird.

Was sich im Grunde genommen ziemlich einfach anhört, entpuppt sich jedoch als eine wahre Heraus-

Nur wenige Wände können Schüsse aufhalten. Daher sollte man tunlichst darauf achten, wo man Deckung sucht.

forderung, die auf beiden Seiten viel taktisches Geschick, Kartenkenntnis und vor allem viel Teamplay erfordert.

Klassenunterschiede

So müssen beide Teams zuerst entscheiden, welche der insgesamt sechs Klassen sie für den Einsatz nehmen wollen. Dabei unterscheiden sich die sogenannten Operators stark voneinander. Eine Klasse der Geiselnehmer kann zum Beispiel mit einem Herzschlagsensor die Gegner durch Wände orten und ihren Mitspielern mitteilen, wo sich die Feinde befinden. Ein Operator des Sondereinsatzkommandos kann hingegen genau das verhindern, indem er mit EMP-Granaten technische Geräte ausschaltet. Dieses Schere-Stein-Papier-Prinzip zieht sich durch alle Klassen und so gibt es auf beiden Seiten jeweils Charaktere, die gegen die Spezialfähigkeiten eines Operators des anderen Teams vorgehen können.

Bevor die Action aber richtig losgeht, entscheiden die Geiselnehmer, wo sie ihre Geisel verstecken, und die Polizisten dürfen ihren Einstiegspunkt aussuchen. Danach haben die Verbrecher noch ein wenig Zeit, Eingänge wie Türen oder Fenster zu verbarrikadieren, während die Befreier mit Drohnen Ausschau nach der Geisel halten und die Feinde lokalisieren.

Die Gefechte selbst nehmen dann nur maximal drei Minuten in Anspruch und können für ungeübte Spieler bereits nach wenigen Sekunden vorbei sein. Im Gegensatz zu Online-Shootern wie *Call of Duty* gibt es in *Rainbow Six: Siege* nämlich keine Respawns; ergo wenn man einmal tot ist, muss man die Runde aussetzen. Außerdem hält man – wie bereits erwähnt – nur wenige Schüsse aus und eine Möglichkeit, sich zu heilen, existiert ebenfalls nicht.

Hart, aber fair

Daher geht man spätestens nach einigen Runden automatisch sehr überlegt vor und achtet zum Beispiel auf jedes verdächtige Geräusch und jede dunkle Ecke. Ebenso sollte man mit dem eigenen Team gut zusammenarbeiten und etwa einem Mitspieler beschützen, während er eine Tür aufmacht, eine Explosivladung legt oder schlicht seine Waffe nachlädt. Mit ein wenig Übung und Erfahrung ergeben sich aus den auf den ersten Blick bockschweren Gefechten interessante Scharmützel mit einem passenden taktischen Tiefgang.

Doch auch geübte Spieler brauchen eine Weile, um in den Partien Erfolg zu haben. Man muss nicht nur mit dem eigenen Team gut zusammenarbeiten, sondern ebenfalls die Karten genau einstudieren. Falls man zum Beispiel nicht weiß, durch welche Wand ein Gegner auf einen schießen kann, hat man schlechte Chancen zu gewinnen. ❑


Die Geiselnehmer können Barrikaden errichten, die jedoch nicht kugelsicher sind.

„Knallhart und fair – das ist ein Shooter nach meinem Geschmack!"

Matti Sandqvist



Bei mir hat die Closed Alpha einen guten Eindruck hinterlassen, auch wenn sie grafisch nicht überragend war und es obendrein noch so einige Abstürze gab. Doch die Entwickler scheinen auf die wichtigen Dinge für einen realistischen Online-Shooter zu achten, wie etwa den nötigen taktischen Tiefgang. Trotzdem kann ich *Siege* nicht wirklich jedem ans Herz legen, zumal man als Genre-Neuling in den Gefechten oft nach wenigen Sekunden stirbt. Wer aber Lust auf einen knallharten Shooter mit einem glaubwürdigen Polizei-Setting hat, sollte sich den Titel vormerken.

GENRE: Taktik-Shooter
ENTWICKLER: Ubisoft Montreal
PUBLISHER: Ubisoft
TERMIN: 2015

EINDRUCK **GUT**

In den rundenbasierten Kämpfen muss man auf viele Dinge achten. So spielt etwa die Initiative eine große Rolle und ebenso wichtig ist es, die Feinde von der Flanke statt von vorne anzugreifen.

Might and Magic: Heroes 7

Von: Matti Sandqvist

Wir haben den siebten Teil des Fantasy-Klassikers mit den Entwicklern in Hamburg gespielt.

Erfolgreiche Spieleserien, die bereits 20 Jahre auf dem Buckel haben, sind rar gesät. Publisher Ubisoft darf sich entsprechend glücklich schätzen, dass er nach 3DOs Bankrott vor zwölf Jahren die Rechte an der rundenbasierten Fantasy-Strategiereihe *Heroes of Might & Magic* erworben hat. Wir dürfen uns im Gegenzug glücklich schätzen, dass der französische Hersteller sich zumeist liebevoll um die Klassikerreihe gekümmert hat. So haben die Franzosen bereits seit Teil 5 – dem ersten aus dem Hause Ubisoft – auf die Wünsche der Fans gehört und so nach dem eher unbeliebten *Might & Magic: Heroes 4* die Reihe wieder zu dem gemacht, was langjährige Serienliebhaber erwarten: einem süchtig machenden Rundenstrategiespiel mit einer Extraportion Märchengrafik.

Die Community geht vor

Auch beim siebten Teil der Serie setzt Ubisoft wieder auf eine starke Zusammenarbeit zwischen den Entwicklern und der Community. Das Frankfurter Studio Limbic Entertainment, das sein Gespür für die Fantasy-Welt mit dem Old-school-RPG *Might & Magic X: Legacy* unter Beweis gestellt hat, hört nicht nur auf die Fans, sondern gestaltet sogar die Spielwelt nach ihren Wünschen. So durfte die Community zum Beispiel zwei der insgesamt sechs spielbaren Fraktionen bestimmen und entschied sich am Ende wenig überraschend für zwei Elfenvölker: die Dungeon und die Waldfestung. Eine Wahl,



Die Helden sammeln wieder fleissig Erfahrungspunkte und steigen so Stufen auf. Nach jedem Levelaufstieg könnt ihr so neue Fähigkeiten freischalten.



Eine der stärksten Einheiten der von uns gespielten Bastionsfraktion sind die Zyklopen.

Eine Neuheit für die Serie sind die Interaktionsmöglichkeiten auf der Strategiekarte. Ihr könnt zum Beispiel die Statue hier im Bild zum Einsturz bringen und so eine starke Bastion umgehen.

die für die Entwicklung tief greifende Konsequenzen hat. Denn in *Might & Magic: Heroes 7* übernehmt ihr in sechs etwa zehn Stunden langen Kampagnen jeweils die Kontrolle über eines der Völker und sorgt dafür, dass sie dem heldenhaften Duke Ivan im blutigen Bürgerkrieg zur Hilfe eilen. Deshalb mussten die Entwickler nicht nur grafisch schöne Kreaturen für die von der Community gewählten Fraktionen basteln, sondern ebenfalls passende Umgebungen entwerfen und zudem eine auf das jeweilige Volk zugeschnittene Geschichte schreiben, die obendrein mit der Story um Duke Ivans Feldzug im Einklang ist.

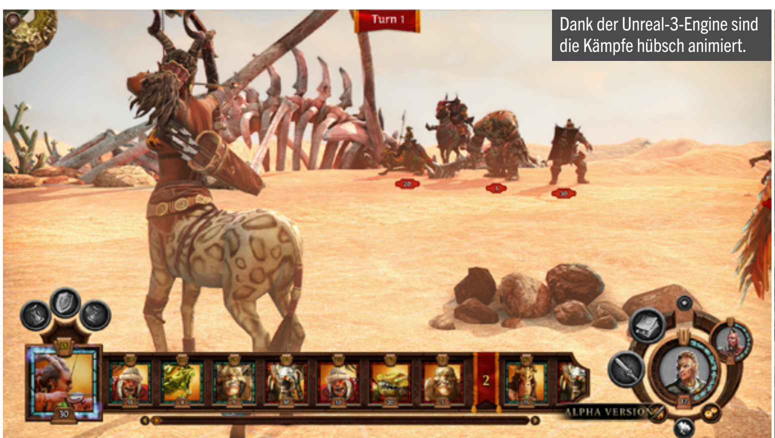
Unter Zeitdruck

Bei unserem Besuch in Hamburg durften wir unsere Zähne an zwei beinharten Missionen der Bastionskampagne ausbeißen. Darin zieht die Ork-Heerführerin Imani in die Schlacht, damit die geistig eher minderbemittelten Grünhäute sich von ihren Erschaffern, den Magiern, befreien können.

Heroes 7 setzt bei der nicht ganz so bierernsten Erzählung auf handgezeichnete Zwischensequenzen, aber ebenso auf gut vertonte Dialoge. Die Gespräche zwischen den einzelnen Helden sind oftmals witzig und geben auch wichtige Hinweise darauf, was in einer Mission erledigt werden muss, welche Voraussetzungen erfüllt werden müssen und was uns dabei behilflich sein könnte.

So hatten wir auf der ersten Karte lediglich einen Monat Zeit, um Truppen zu sammeln und gegen die Schergen unserer Erschaffer zu Felde zu ziehen. Der Hinweis, dass noch weitere unterjochte Völker auf der Karte zu finden sind, war ein lebenswichtiger Tipp, ohne den wir den Auftrag nicht hätten bewältigen können. Der Grund: Wir fingen auf der Karte mit nur einer mickrigen Armee an und nannten auch keine Städte unser Eigen. Dank eines Hinweises im Dialog konnten unsere Truppen aber nach insgesamt vier Mini-Quests kräftig aufstocken, in denen wir zum Beispiel Harpyien und Gnoll-Jägern zur Hilfe eilten. Obendrein konnten wir dank eines Dialoghinweises herausfinden, dass wir eine feindliche Garnison umgehen können, indem wir eine riesige Statue zu einer Brücke umfunktionierten.

Hätten wir in den Gesprächen nicht aufgepasst, wären wir an vielen NPCs schlicht und einfach vorbeigelaufen, da das Interface in der von uns gespielten Fassung noch kleinere Macken hatten. So werden etwa wichtige Charaktere auf der Karte nicht deutlich genug hervorgehoben und zudem muss man oft im Quest-Log nachschla-



Dank der Unreal-3-Engine sind die Kämpfe hübsch animiert.



Die Dialoge sind witzig geschrieben und geben oft wichtige Tipps für die Missionen.

INTERVIEW MIT STEPHAN WINTER

„Wir haben uns von *Heroes 3* und *5* inspirieren lassen."

PC Games: Als Geschäftsführer von Limbic Entertainment kannst du uns bestimmt eine Wasserstandsmeldung geben, was die Entwicklung angeht?
Winter: „Wir wollen *Might & Magic: Heroes 7* noch in diesem Jahr auf den Markt bringen. Es ist schließlich der 20. Geburtstag der Reihe und somit passt das sehr gut. Ein genaues Datum kann ich noch nicht sagen. Wir haben jetzt das erste Mal Journalisten wirklich ‚hands-on' spielen lassen."


Stephan Winter ist Geschäftsführer von Limbic Entertainment.

PC Games: Dann seid ihr ja überzeugt davon, dass das Spiel bereits in einem guten Zustand ist, oder?
Winter: (lacht) „Ja, unsere Intention ist auch, dass jeder, der es spielt und kennt – oder auch noch nicht kennt –, sofort dieses bestimmte *Heroes*-Gefühl bekommt, sprich rumlaufen, Sachen einsammeln, eine fette Armee aufbauen und gar nicht mehr aufhören wollen. Jetzt waren wir an dem Punkt, an dem wir sagen konnten, es ist zwar noch nicht alles perfekt, aber genau das Gefühl kommt beim Spielen auf."

PC Games: Wie sieht es in Sachen Entwicklung aus. Was steht euch noch bevor?
Winter: „Na ja, wir sehen jetzt auch anhand des Feedbacks, was nicht klappt. Was besonders stark auffällt, ist der Bereich Science & Feedback – was das Spiel an sich an den Spieler zurückgibt, ist aktuell nicht gut genug. Viele Spieler reiten an wichtigen Punkten vorbei und wissen nicht genau, was sie zu erledigen haben. Das ist etwas, was wir in den kommenden Monaten angehen und stark verbessern müssen. Was die Karten und die Spielumgebungen betrifft – Content wie Kreaturen, Helden, Einheiten –, das ist alles da. Einige Verknüpfungen müssen wir noch verbessern. Außerdem arbeiten wir noch am Balancing. Manche Karten sind extrem schwer, andere wiederum viel zu leicht."

PC Games: Wo liegen die Schwierigkeiten und die Vorteile bei der Zusammenarbeit mit der Community? Ihr habt sie ja über Fraktionen oder den Inhalt der Collector's Edition abstimmen lassen.
Winter: „Ich glaube, wir haben gezeigt, dass wir es ernst meinen mit unserer Abstimmungen. Wir haben die Spieler eben nicht nur darüber abstimmen lassen, ob sie eine grüne oder eine rote Verpackung haben wollen, sondern wir haben unsere Community wirklich ernst genommen und ihnen wichtige Entscheidungen überlassen. Auch wenn manchen Community-Mitgliedern nicht alle Entscheidungen geschmeckt haben, fanden sie die grundsätzliche Möglichkeit zur Einflussnahme toll. Ganz besonders toll war aber die Förderung des Zusammenhalts in der Community – wir haben viele Spieler aus aller Welt, die dann sogar den Übersetzer gespielt haben."

PC Games: Mal Butter bei die Fische – was war denn weniger schön?
Winter: „Okay, also weniger schön waren manchmal einige Anfeindungen. Egal was man tut, man kann es eben nie jedem Spieler recht machen. Wichtig ist trotzdem, dass wir zu unseren Entscheidungen stehen. Wir haben uns eben mehr von *Heroes 3* und *5* inspirieren lassen und weniger von *Heroes 4*. Manche Kommentare sind sehr harsch, aber da muss man eben durch."

PC Games: Wie sieht es denn mit den Dingen und Inhalten aus, die es bei der Community-Abstimmung nicht ins Spiel geschafft haben – eventuell was für eine Erweiterung?
Winter: „Mit den Sachen, die es nicht ins Spiel geschafft haben, planen wir derzeit nichts, aber wer weiß. Es ist ja immer eine Menge Arbeit. Wir haben auch so viel Zeit und Mühe darauf verwendet, die ganzen Hauptfraktionen zu entwickeln. Prinzipiell lässt sich aber festhalten: Je mehr Fraktionen, desto besser (lacht). Ich als Zocker würde natürlich auch gerne noch mehr Fraktionen sehen."

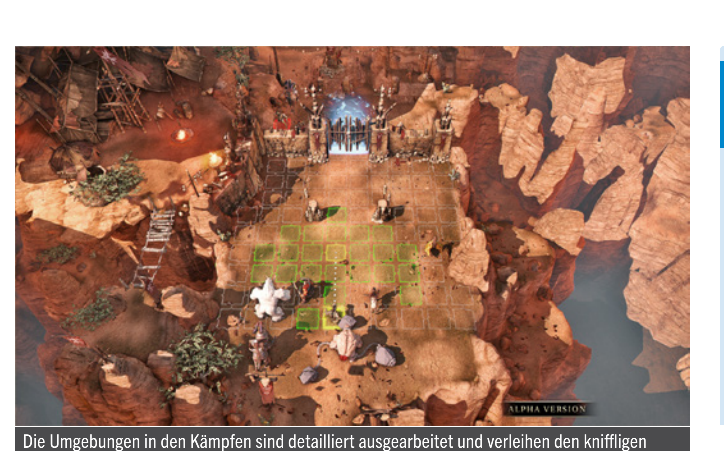
gen, welche Aufgabe man in einem bestimmten Auftrag tatsächlich zu erledigen hat.

Sogwirkung

Die zweite von uns gespielte Mission bot eher gewohnte *Heroes*-Kost – jedoch im positiven Sinne. Wir hatten theoretisch alle Zeit der Welt, um zwei Ork-Armeen nach und nach aufzubauen, die Fähigkeiten unserer Helden zu verbessern, unsere Städte durch neue Gebäude zu erweitern und natürlich die von Kriegsnebel überschattete Karte zu erkunden. Das eigentliche Ziel auf der Wüstenkarte bestand darin, eine gut verteidigte Zitadelle zu stürmen.

Die für die Reihe typische Sogwirkung war in der Mission fast sofort da, zumal die rundenbasierten und dank Unreal-Engine-3 hübsch animierten Kämpfe wieder einmal unglaublich viel Spaß bereiten. Neu neben dem optischen Level-Aufstieg in den Gefechten ist, dass der Held mehrmals angreifen kann und somit eine etwas prominentere Rolle als noch in den Vorgängern hat. Vom Schwierigkeitsgrad waren die Kämpfe wie gehabt relativ hart, wobei eine kräftig aufgestockte Armee natürlich gegen die meisten Feinde deutlich bessere Chancen hat. Wir konnten zum Beispiel unsere Ork-Einheiten durch eine Mini-Quest mit zusätzlichen Zentauren verbessern, die in großer Zahl auch starke Kreaturen wie Golems mit ihren Bögen ausschalten können. Zudem können sie sich nach jeder Fernkampfattacke noch bewegen und finden so etwa Schutz hinter einem riesigen Zyklopen oder einem anderen Kameraden.

Doch gegen die mächtigen Drachen vor der Zitadelle konnte sich unsere Armee nicht behaupten. Wir hätten noch ein wenig mehr Spielzeit gebraucht, um etwa weitere Zyklopen oder noch bessere Basiliskenreiter anzuheuern, und hätten so locker die mächtigen Feuerspucker geschlagen. Leider mussten wir jedoch unseren Stuhl räumen und den Heimweg antreten – und fühlten uns wie einst mit *Might & Magic: Heroes 3*, als lästige Hausaufgaben unseren Eroberungsfeldzug durch Erathia gestört haben. ❏



Die Umgebungen in den Kämpfen sind detailliert ausgearbeitet und verleihen den kniffligen Gefechten eine passende Atmosphäre.

„Hoher Suchtfaktor mit einer Extraportion Märchengrafik"

Matti Sandqvist



Wie man es erahnen kann, hätte ich liebend gerne noch stundenlang *Might & Magic: Heroes 7* weitergespielt. In den ersten drei Spielstunden kamen alle Stärken der Serie zum Vorschein, vor allem die berüchtigte Sogwirkung. Einige Fragen bleiben natürlich noch offen, etwa wie es um die KI auf der Strategiekarte steht, ob das Spiel weitestgehend bugfrei erscheint oder wie abwechslungsreich die Missionen insgesamt ausfallen. Doch was die liebevolle Optik und die passende Nähe zu den Vorgängern angeht, war ich sehr zufrieden.

GENRE: Strategie
PUBLISHER: Ubisoft
ENTWICKLER: Limbic Entertainment
TERMIN: 2015

EINDRUCK **SEHR GUT**

Unser Protagonist hat Visionen eines früheren Lebens.

Vom Mauszeiger bis zum Gegnerdesign: *Pillars of Eternity* erinnert vom ersten Moment an das großartige *Baldur's Gate 2*.

AUF HEFT-DVD
Video zum Spiel

Pillars of Eternity

Von: Peter Bathge

Für all jene, die jahrelang vergeblich auf *Baldur's Gate 3* gewartet haben.

Was wird heutzutage nicht alles als Rollenspiel bezeichnet! Kaum dürfen wir Erfahrungspunkte sammeln und nach Levelaufstiegen willkürliche Zahlenwerte in die Höhe treiben, schon heißt es, das Spiel besäße RPG-Elemente. Im Forum auf PCGames.de wagte es unlängst gar ein Leser, *Far Cry 4* als Rollenspiel zu bezeichnen. I wer' narrisch!

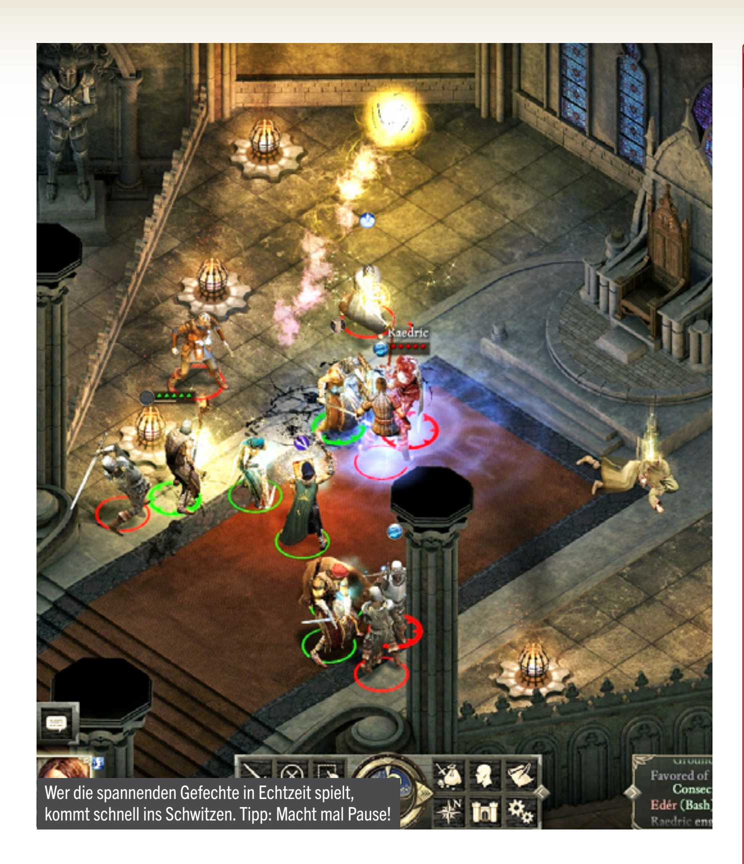
Gut, dass jüngere Spielergenerationen jetzt endlich am eigenen Leib erfahren können, was wahre Rollenspiele ausmacht: einen Charakter so zu spielen, wie wir uns das ausmalen. In *Pillars of Eternity* dürfen wir nämlich unseren ganz persönlichen Helden aus sechs Rassen und elf Klassen zusammenstellen sowie seinen Hintergrund festlegen (Siedler, Abenteurer, Jäger etc.). Nichts Besonderes? Oh doch, denn unsere Wahl hat immer wieder Auswirkungen darauf, wie sich andere Figuren uns gegenüber verhalten; wir bekommen in den allgegenwärtigen Dialogen speziell auf unseren Charakter zugeschneiderte Antwortmöglichkeiten und dürfen leidenschaftlich, mildtätig, logisch, grausam, diplomatisch, aggressiv oder stoisch vorgehen.







Acht sympathische Nebencharaktere schließen sich euch an, alle mit eigener Geschichte und Quest.


Wer die spannenden Gefechte in Echtzeit spielt, kommt schnell ins Schwitzen. Tipp: Macht mal Pause!

Dass uns nebenbei noch bis zu fünf andere Figuren begleiten (selbst erstellt oder aus einem Pool von acht interessanten NPCs rekrutiert), ist das Sahnehäubchen. Die dadurch entstehende Komplexität, die kniffligen moralischen Entscheidungen und das faszinierende Oldschool-Spielgefühl haben wir lange vermisst. 15 Jahre lang, um genau zu sein, denn seit *Baldur's Gate 2* gab es nichts Vergleichbares. Mit *Pillars of Eternity* hat Entwickler Obsidian Entertainment ein Versprechen eingelöst, für das knapp 74.000 Kickstarter-Unterstützer rund vier Millionen US-Dollar springen ließen: eine würdige Fortsetzung der legendären Infinity-Engine-Spiele zu erschaffen.

Entschlacktes D&D

Wer anno dazumal die zweidimensionalen RPGs aus dem Hause Bioware (*Baldur's Gate*) und Black Isle (*Icewind Dale*, *Planescape: Torment*) gespielt hat, der ist nach fünf Minuten drin im Spiel, so detailversessen hat Obsidian das Look & Feel der Klassiker eingefangen. Dass das nicht zulasten der Benutzerführung geht, ist ein Zeugnis von Obsidians Cleverness: Komfortfunktionen wie Item-Kiste, doppelte Laufgeschwindigkeit, Gruppeninventar oder Ausrüstungsvergleich nehmen der Komplexität und epischen Breite des Spiels viel von ihrem Schrecken. Darüber hinaus ist das zugrunde liegende Regelwerk leichter zu durchschauen als die Pen&Paper-Vorlage der Infinity-Engine-Spiele, *Dungeons & Dragons* (*D&D*). Selbst ernannte Hardcore-Rollenspieler mögen zwar über einige Design-Entscheidungen die Nase rümpfen (jede Klasse kann jede Waffe und Rüstung benutzen). Insgesamt profitiert *Pillars of Eternity* aber enorm von der behutsamen Modernisierung des altbekannten Spielprinzips. Was übrig bleibt, ist immer noch altmodisch genug, um die Augen von Genre-Veteranen zum Leuchten zu bringen.

Rollenspiel mit Seele

In *Pillars of Eternity* dreht sich alles um Seelen und was mit ihnen nach dem Tod passiert. In der fürs Spiel kreierten Welt Eora bewohnen die immer gleichen Seelen im Lauf der Jahrtausende zahllose verschiedene Körper. Euer Held kann die Vergangenheit der Seelen anderer Personen erkunden, was ihn zu etwas Besonderem macht. Gleichzeitig drohen ihn jedoch die Erinnerungen an seine eigenen vorherigen Inkarnationen in den Wahnsinn zu stürzen. Daraus ergibt sich eine glaubwürdige Mo-

Fortsetzung auf Seite 50

OBSIDIAN SCHLÄGT BIOWARE: EIN KOMMENTAR

Für Redakteur Peter Bathge ist die Sache klar: Mit *Pillars of Eternity* löst Obsidian Konkurrent Bioware als seine persönliche Nummer 1 im Rollenspiel-Sektor ab.

Gemocht habe ich sie ja schon immer. Aber etwas hat jedes Mal gefehlt. Das Ende von *Star Wars: Knights of the Old Republic 2* zum Beispiel. Oder – im Fall von *Alpha Protocol* – ein schlüssiges Spielkonzept. Verzichtet hätte ich auch gerne auf so manches. Etwa die vielen Bugs in *Fallout: New Vegas*. Doch jetzt, zwölf Jahre nachdem ehemalige Black-Isle-Mitarbeiter Obsidian Entertainment gründeten, haben es die Kalifornier endlich geschafft: Sie sind für mich die Besten ihres Fachs und haben damit in meiner persönlichen Rangliste Bioware als Rollenspiel-Entwickler Nummer 1 abgelöst.
„Aber, aber was ist denn mit CD Projekt? Und Bethesda? Und From Software?" Ruhig Blut: Es geht um meine Vorlieben, mein Top-Studio, mein Verständnis von exzellenten Rollenspielen. Und in der Beziehung ist *Baldur's Gate 2* seit der Veröffentlichung 2000 für mich der Goldstandard. In der Folge versuchte sich Bioware an der Evolution des Genres – und setzte erneut Standards. *Knights of the Old Republic*, *Jade Empire*, *Mass Effect*, *Dragon Age*: Wenn ich heute auf diese grandiosen Rollenspiele zurückblicke, erkenne ich ganz deutlich den über die Jahre von Bioware betriebenen Wandel. *Dragon Age: Inquisition* ist der Endpunkt einer traurigen Entwicklung, die Bioware-Spiele in der letzten Dekade parallel zum steigenden Mainstream-Anspruch („Alle Kanten abschmirgeln, das muss möglichst vielen Spielern gefallen!") genommen haben: Sie sind immer konsolenspezifischer geworden. Vielleicht hat mich Obsidian mit ihrem letzten Spiel gerade deshalb so umgehauen. Denn: *Pillars of Eternity* ist durch und durch ein PC-Spiel. Das Optionsmenü ist eine Augenweide: Unzählige Einstellungen für Schwierigkeitsgrad, Hilfsanzeigen und Interface versetzen mich in Verzückung. Entwickler Obsidian liefert etwas, das ich bereits verschollen geglaubt hatte; eine Art anspruchsvolles Proto-Rollenspiel (für Kenner: CRPG).

> „Obsidian liefert etwas, das ich verschollen glaubte."
>
> Peter Bathge, mit Leib und Seele RPG-Fan

Dass diese Art Spiel gerade Verkaufs- und Wertungsrekorde bricht, freut mich ungemein. Zum einen, weil ich jahrelang auf eine Rückkehr zu alten Bioware-Tugenden gewartet habe. Und zum anderen, weil ich Obsidian den Erfolg von ganzem Herzen gönne. Was hat dieses Studio nicht schon alles durchgemacht! Die Kalifornier hatten über die Jahre viel Pech in Sachen Publisher-Wahl und mussten sich mit Auftragsarbeiten über Wasser halten. Nur selten konnte Obsidian so richtig zeigen, was sie abseits der Fortführung bekannter Serien auf dem Kasten haben. Lange stellte ich mir die Frage, was dabei rauskommt, wenn das begabte Autorenteam um Chris Avellone kreativ aus dem Vollen schöpfen kann.
Mittlerweile weiß ich es: *Pillars of Eternity*.
Eine so faszinierende Mischung aus interessanten Begleitern, dichter Atmosphäre, spannenden Quests und nicht zuletzt einem überragend taktischen, mit unzähligen Finessen ausgestatteten Kampfsystem gibt es derzeit nirgendwo sonst.
Schon gar nicht bei Bioware.



So gut geeignet ist Pillars of Eternity für …

Wir machen den Test: Das sind die größten Stärken (und wenigen Schwächen) von Obsidians herausragendem Rollenspiel-Epos!

… DAMPFPLAUDERER

Seit *Planescape: Torment* haben wir keine solch ausgefeilten Dialoge mehr gesehen. Im Gespräch mit den zahllosen NPCs läuft *Pillars of Eternity* zur Höchstform auf.

Nahezu jede Aufgabe wartet mit kniffligen Entscheidungsmomenten auf, deren Konsequenzen oft sofort spürbar sind, teilweise aber auch erst im Abspann deutlich werden und sich unter Umständen auf die Zukunft der ganzen Region oder den Lebensabend unserer treuen NPC-Gefährten auswirken. Viele Kämpfe lassen sich vermeiden, indem wir klug argumentieren, was stellenweise aber nur gelingt, indem wir zuvor Hintergründe in Erfahrung gebracht oder Beweise gefunden haben. Bemerkenswert: Das Spiel verzichtet in solchen Situationen auf ein klares Gut-Böse-Schema wie beispielsweise in *Mass Effect*. Viele Situationen sind vertrackt, es gibt keinen richtigen oder falschen Weg. Gute Vorsätze haben zuweilen unvorhergesehene Auswirkungen, die uns im Nachhinein an unserer Entscheidung zweifeln lassen. Wer fleißig den Bewohnern des Fantasy-Landes hilft, verdient Rufpunkte. Ihr müsst nicht der strahlende Retter sein, sondern dürft auch grausam und herzlos agieren und euch so einen negativen Ruf erarbeiten. Da es jedoch auch die ein oder andere zwielichtige Fraktion im Spiel gibt, erhalten böse Charaktere unter Umständen Aufgaben, die wohltätigen Helden verschlossen bleiben. Das gilt natürlich auch umgekehrt. Wer will, kann sich die Auswirkungen auf seinen Ruf direkt im Dialogfenster anzeigen lassen. Wenn Gesprächspartner bemerken, dass unser Held beispielsweise für seine Aufrichtigkeit bekannt ist, und sie ihm deshalb Glauben schenken, ist das unheimlich befriedigend. Manche Dialogoptionen sind gar nur dann zugänglich, wenn wir in der Region und bei der entsprechenden Fraktion einen guten Ruf genießen. Darüber hinaus werden Langfinger, die im Sichtbereich von NPCs Gegenstände klauen, mit Rufverlust bestraft – wer bei einer Fraktion ganz unten durch ist, wird sogar angegriffen, wenn er ein Item klaut. Mit hohen Werten in den Attributen Macht, Verfassung, Gewandtheit, Wahrnehmung, Intelligenz oder Entschlossenheit lassen sich Personen von unserem Standpunkt überzeugen oder beispielsweise versiegelte Briefe ohne Wissen des Adressaten öffnen. *Pillars of Eternity* gewährt euch hier alle Freiheiten, eure selbst gewählte Rolle nach Belieben auszuspielen.



Eure Taten haben merkliche Konsequenzen und beeinflussen die Reaktionen eurer Gesprächspartner.

… SCHATZSUCHER

Rollenspieler waren schon immer die Jäger und Sammler unter den Spielertypen. Wer Loot-Berge wie in *Diablo 3* erwartet, wird hier aber enttäuscht.

Zufallsgenerierte Ausrüstung gibt's entsprechend der geistigen Vorväter keine, die meisten Gegner tragen Standardkram mit sich herum. Mächtigere Zauberringe, Plattenrüstungen, Breitschwerter und Turmschilde erhaltet ihr am Ende besonders kniffliger Kämpfe, etwa im 15 Level tiefen Mega-Dungeon unter eurer Festung, sowie gegen erkleckliche Goldsummen beim Händler. Ein simples, aber effizientes Crafting-System erlaubt die Herstellung von Gebrauchsgegenständen und das Verzaubern von Waffen und Rüstungen. Top: Obwohl ihr sechs Helden mit jeweils mehr als zehn Item-Slots verwaltet, wird das Inventar-Management nie lästig.

… DEUTSCHLEHRER

Auf Englisch ist *Pillars of Eternity* ein Genuss. Die deutsche Übersetzung könnte aber besser sein. Schon kurz nach Release schaffte ein Fan-Patch Abhilfe.

Die Sprachausgabe ist ausschließlich im englischen Original verfügbar, Bildschirmtexte gibt es auf Wunsch auch auf Deutsch. Die Übersetzung ist grundsätzlich gelungen, allerdings fallen einem in Dialogen immer wieder Rechtschreib- und Grammatikfehler ins Auge, zudem sind teilweise Wörter noch auf Englisch und einige Items haben irreführende Namen. Eine Gruppe engagierter deutscher Fans sorgte bereits kurz nach Release für Linderung: Eine wenige Kilobyte große Datei bügelt die offensichtlichsten Fehler aus. Die Mini-Modifikation wird ständig aktualisiert. Den Download findet ihr zusammen mit anderen Mods wie Interface-Anpassungen unter: www.nexusmods.com/pillarsofeternity

Das Inventar ist übersichtlich. Werteveränderungen durch angelegte Ausrüstung werden links angezeigt.



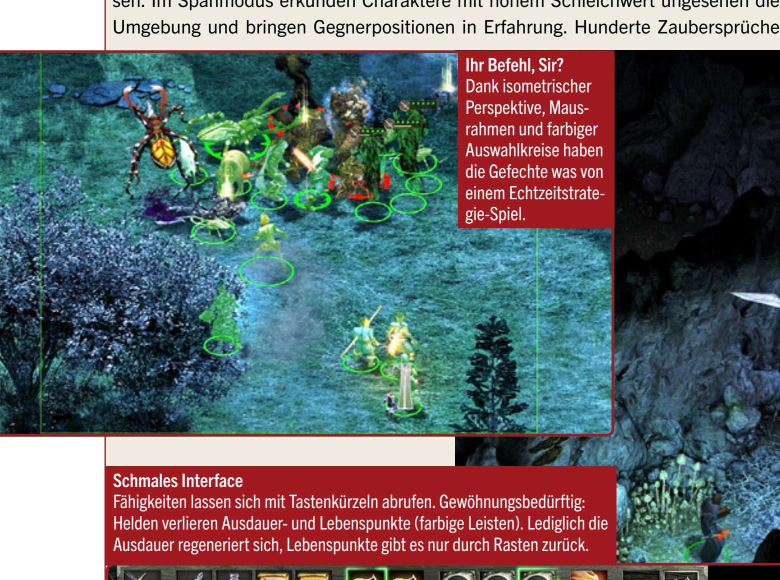
Euer Hauptcharakter darf ein Haustier „ausrüsten“. Ferkel, Skelett-Kater oder Minidrache dackeln euch treu hinterher.

Zu Beginn gezeigt Obsidian mit magischer Ausrüstung. Die gibt's erst später, etwa in diesem Drachenhort.

... TAKTIKER

Die ausufernden Echtzeitschlachten mit Pausefunktion sind ein integraler Bestandteil des Spiels. Gut so! Denn sie machen einen Heidenspaß.

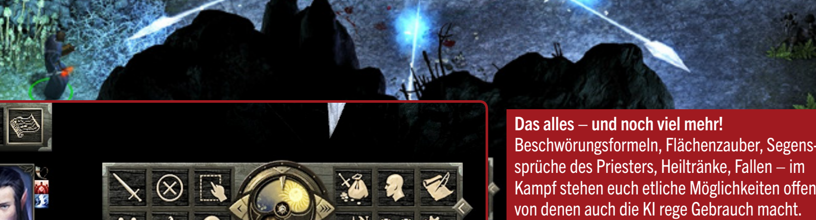
Pillars of Eternity ist kein Kindergeburtstag! Die ungemein dynamischen Schlachten, in denen ihr entweder in Zeitlupe Befehle erteilt oder das Geschehen jederzeit per Druck auf die Leertaste einfriert, sind zwar ein Quell steter Freude, aber auch ungemein hart. Der Wahl des Kampfschauplatzes kommt eine entscheidende Bedeutung zu. Gerade in Höhlen, Katakomben und genretypischen Dungeons wimmelt es vor Engstellen, an denen sich durch das Auslegen von Fallen Hinterhalte einfädeln lassen. Im Spähmodus erkunden Charaktere mit hohem Schleichwert ungesehen die Umgebung und bringen Gegnerpositionen in Erfahrung. Hunderte Zaubersprüche geben euch den Raum, eure ganz eigene Strategie zu finden. Interessante Spezialklassen wie Mönch (sammelt Energie durch Wunden), Sänger (schaltet immer mächtigere Zauber frei, je länger er am Stück singt) oder Medium (manipuliert gegnerische Seelen) halten die Gefechte auch auf Dauer frisch. Einziger Störfaktor: Im Kampfgewimmel verheddern sich die Figuren manchmal, dann müsst ihr selbst eingreifen und der im Gefecht nicht optimalen Wegfindung manuell den besten Pfad zum Feind weisen.



Ihr Befehl, Sir?
Dank isometrischer Perspektive, Mausrahmen und farbiger Auswahlkreise haben die Gefechte was von einem Echtzeitstrategie-Spiel.

Obacht, Feuerball!
Viele Zauber haben einen Flächeneffekt, was exaktes Zielen nötig macht. „Friendly Fire" ist standardmäßig aktiviert.

Schmales Interface
Fähigkeiten lassen sich mit Tastenkürzeln abrufen. Gewöhnungsbedürftig: Helden verlieren Ausdauer- und Lebenspunkte (farbige Leisten). Lediglich die Ausdauer regeneriert sich, Lebenspunkte gibt es nur durch Rasten zurück.

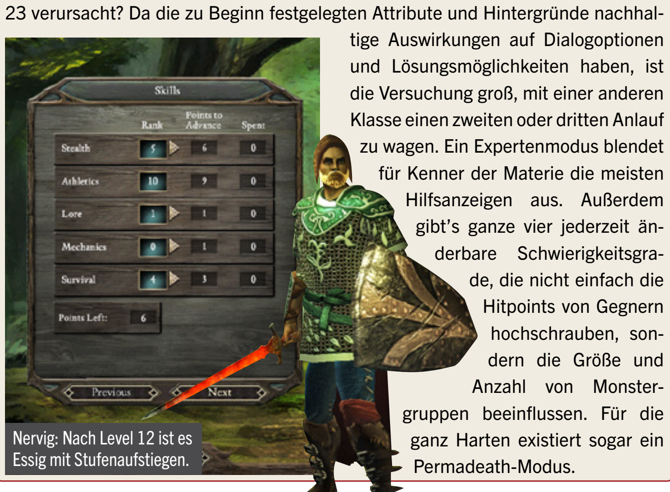


Das alles – und noch viel mehr!
Beschwörungsformeln, Flächenzauber, Segenssprüche des Priesters, Heiltränke, Fallen – im Kampf stehen euch etliche Möglichkeiten offen, von denen auch die KI rege Gebrauch macht.

... ZAHLENFÜCHSE

Ein transparentes, aber dennoch komplexes Regelwerk? Ja, das ist möglich! *Pillars of Eternity* zeigt, wie es geht.

Das Tutorial zu Beginn erklärt auf vorbildliche Weise die Besonderheiten des an *D&D* angelehnten Regelwerks. Zu jedem Attribut, jeder Fähigkeit und jedem Talent lassen sich Beschreibungstexte anzeigen; die Auswirkungen angelegter Ausrüstung auf die Charakterwerte sind sofort ersichtlich. Ein Logbuch im Kampf verrät bei Bedarf Einzelheiten: Warum trifft mein Priester das Erdelementar nicht? Wieso hat der Bolzen aus der Armbrust meines Waldläufers nur 16 Schadenspunkte statt 23 verursacht? Da die zu Beginn festgelegten Attribute und Hintergründe nachhaltige Auswirkungen auf Dialogoptionen und Lösungsmöglichkeiten haben, ist die Versuchung groß, mit einer anderen Klasse einen zweiten oder dritten Anlauf zu wagen. Ein Expertenmodus blendet für Kenner der Materie die meisten Hilfsanzeigen aus. Außerdem gibt's ganze vier jederzeit änderbare Schwierigkeitsgrade, die nicht einfach die Hitpoints von Gegnern hochschrauben, sondern die Größe und Anzahl von Monstergruppen beeinflussen. Für die ganz Harten existiert sogar ein Permadeath-Modus.



Nervig: Nach Level 12 ist es Essig mit Stufenaufstiegen.

... LESERATTEN

Man merkt *Pillars of Eternity* zu jedem Zeitpunkt an, dass bei Entwickler Obsidian Menschen mit einer tiefen Liebe zum geschriebenen Wort arbeiten.

Dialoge sind abseits der Hauptgeschichte nur teilweise vertont, stattdessen bringen einem beschreibende Texte neben der reinen wörtlichen Rede auch Haltung, Gestik und Mimik der Figuren näher. Spezielle, gelb gekennzeichnete NPCs lassen sich nicht ansprechen, dafür bekommen wir bei ihnen einen Einblick in ihre bewegte Vergangenheit. Der Schreibstil ist außergewöhnlich gut, besonders im englischen Original. Ein besonderes Bonbon sind die „Scripted Interactions". Bei diesen Ereignissen wird zum Beispiel die Kletterpartie über eine gähnende Schlucht als eine Art Text-Adventure dargestellt; die begleitenden Zeichnungen und treffenden Sound-Effekte erzeugen dabei eine herrliche Stimmung. Mitfiebern unvermeidlich!



In den „Scripted Interactions" müssen wir Entscheidungen treffen. Das Ergebnis hängt von den Attributen unserer Gruppe ab.

Das Aussehen der 3D-Figuren ändert sich je nach gewählter Ausrüstung.

Die detaillierten 2D-Hintergründe sehen fantastisch aus, verlieren in der höchsten Zoomstufe aber an Schärfe.

tivation, dem Bösewicht des Spiels nachzustellen und seine Pläne zu durchkreuzen. Schon bald wird der Spieler in ein Netz aus Intrigen verstrickt, es gilt, Geheimbünde zu bekämpfen und über das Schicksal eines ganzen Landes zu entscheiden. Schließlich mischen sogar die Götter mit und ihr müsst am Ende eine folgenschwere Entscheidung treffen.

Die Hintergrundgeschichte schafft es spielend, einen über Dutzende Stunden (genauer: bis zu 60) bei der Stange zu halten. Das ist vor allem das Verdienst der Autoren bei Obsidian. Egal ob es sich um Beschreibungen von Kreaturen und Orten in der umfangreichen Enzyklopädie handelt, um Dialoge mit etlichen NPCs oder historische Abhandlungen in Büchern – der Schreibstil ist durchweg exzellent. Wer Vollvertonungen gewöhnt ist, muss sich jedoch darauf gefasst machen, diese exquisit geschriebenen Geschichten und Charaktere hauptsächlich durchs Lesen wahrer Textberge kennenzulernen. Stimmige Hintergrundgeräusche, ein dynamischer Tag-und-Nacht-Wechsel, spontane Plaudereien unserer Gefährten und die bis ins letzte Detail ausgearbeitete Spielwelt sorgen dennoch für eine fantastische Atmosphäre, die einen von der ersten Minute an ins Spiel reinzieht.

Völlige Entscheidungsfreiheit

Wie ihr *Pillars of Eternity* erlebt, bleibt in vielerlei Hinsicht euch selbst überlassen. Das fängt bei der Weltkarte mit über 30 weitläufigen Reisezielen an, auf der sich nach dem linearen Story-Beginn schnell eine Vielzahl an unterschiedlichen Routen eröffnet. Wohin ihr als Nächstes geht und was ihr dort anstellt, das ist allein eure Sache. Diese spielerische Freiheit setzt sich in den rund 100 zu erledigenden Quests fort. Die wenigsten davon, etwa eine Reihe von optionalen Kopfgeldjäger-Aufgaben, sind simple Bring-mir-das-töte-jenes-Angelegenheiten. Bei der überwältigenden Mehrheit der Missionen

BETRÜGEN ERLAUBT

Lust auf Cheats? Mit der Ö-Taste ruft ihr die Konsole auf. Achtung: Durch die Verwendung von Cheats werden die Steam-Erfolge deaktiviert.

- **iroll20s** – Aktiviert den Cheat-Modus. Erneute Eingabe deaktiviert Cheats.
- **god** – God-Mode, die komplette Party ist unbesiegbar. Erneute Eingabe deaktiviert Gott-Modus.
- **healparty** – Stellt Ausdauer und Lebenspunkte für alle Gruppenmitglieder wieder her.
- **rest** – Die Gruppe rastet, ohne Camping-Utensilien zu verbrauchen.
- **giveplayermoney X** – Ihr erhaltet X Kupferstücke.
- **addexperience X** – Jedes Gruppenmitglied erhält X Erfahrungspunkte.



Zwischensequenzen sind rar, punkten aber durch den effektiven Einsatz der stimmigen Musik.



Mit Feuerwänden oder Fallen lassen sich die Schlachtfelder taktisch geschickt aufteilen.

handelt es sich um liebevoll gestaltete, spannend erzählte Geschichten, die sich wunderbar ins große Ganze um die Seelenproblematik einfügen. Wir spielen Detektiv und suchen nach verschwundenen Mitgliedern einer Theatergruppe, klauen für ein dubioses Handelshaus einen Diamanten, erforschen alte Ruinen, vermitteln in einem Konflikt zwischen Plünderern und Einheimischen oder bringen einem exzentrischen Sänger drei Singvögel, durch deren Verzehr er seine Stimme verbessern will. Verpasste Chance: Der Einblick in das Seelenleben anderer Figuren wird zu selten für die Aufträge genutzt, meist dient er lediglich der Ausschmückung im Rahmen toll geschriebener Kurzgeschichten.

Ähnlich wie einst in *Neverwinter Nights 2* wird der Hauptcharakter im Spielverlauf Burgherr. Die Festung lässt sich ausbauen, um euren Ruhm und den Sicherheitswert im Umland zu steigern. Zudem bekommt ihr Steuereinnahmen – wer zu wenige Söldner anheuert und daher nicht für die Sicherheit garantieren kann, verliert Zaster an Banditen. Party-Mitglieder, die nicht zu eurer aktiven Sechsergruppe gehören, bleiben in der Festung. Von da aus schickt ihr sie per Menü zu Nebenaufträgen, ähnlich wie in *Dragon Age: Inquisition*. Leider fehlen hier die coolen Entscheidungsmomente der anderen Quests. Festungs-Upgrades resultieren lediglich in kleinen statistischen Boni und in den Kerker gesteckte NPCs ziehen keine weiteren Aufgaben nach sich. Als kleines Zubrot ist die Festung aber nicht zu verachten, zumal sie den Eingang zum größten Dungeon des Spiels beherbergt.

Hochklassige RPG-Unterhaltung

Pillars of Eternity ist ein fantastisches Rollenspiel. Seine vielleicht größte Stärke: Nicht nur *Baldur's Gate*-Kenner haben Spaß daran! 15 Jahre nach dem geistigen Vorgänger war es eine vernünftige Entscheidung von Obsidian, wo immer möglich Barrieren für die neue Spielergeneration abzubauen, ohne den Kern der Spielmechanik zu verfälschen. Dadurch bietet *Pillars of Eternity* moderne Annehmlichkeiten, ohne an überholten Konzepten wie der Sache mit der Munition oder bewusst komplizierten Pen&Paper-Regeln festzuhalten. Dazu kommen eine frei belegbare Steuerung, freies Speichern mit Quicksave und eine zu großen Teilen anpassbare (lies: ausblendbare) Benutzeroberfläche.

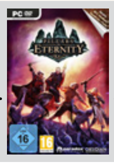
In unseren Augen ist das die perfekte Symbiose aus moderner Einsteigerfreundlichkeit und lange vergessener Komplexität. *Pillars of Eternity* lässt die glorreiche Vergangenheit nicht nur wieder aufleben – es ist der nächste Evolutionsschritt in einem Subgenre, das 15 Jahre Pause hatte. ❑

MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*

„Wie gemacht für lange Winterabende – aber auch im Frühling eine Wucht!"

Es gibt nur eine Sache, die mir beim Test von *Pillars of Eternity* so richtig auf den Senkel ging: dass ich gerade mal vier Tage Zeit hatte, um dieses Rollenspiel-Juwel komplett durchzuspielen. *Pillars of Eternity* ist nämlich ein Spiel, für das man sich Zeit nehmen sollte. Erst dann kann man es vollends genießen, in seine herrliche Welt eintauchen, mit Muße über ferne Inseln und fremde Kreaturen lesen, sich auf die interessanten Geschichten der NPC-Begleiter einlassen und darüber grübeln, wie man sich beim Lösen einer Quest entscheidet. Mit seinem fantastisch variablen, irrsinnig komplexen, aber gleichzeitig leicht zu durchschauenden Kampfsystem ist *Pillars of Eternity* genau das RPG, das ich mir gewünscht habe. Besser als *Divinity: Original Sin*, weil vom Ton her ernster und weniger albern. Besser gar als *Dragon Age: Origins*, weil mit interessanterer Hauptgeschichte und Spielwelt. Aber auch besser als mein persönlicher Heiliger RPG-Gral, *Baldur's Gate 2*? Okay, im direkten Vergleich fehlt *Pillars of Eternity* eventuell das letzte Quäntchen Brillanz (Unterreich! Saemon Havarian! Irenicus!). Aber nach diesem großartigen ersten Ausflug in die Welt von Eora bin ich mir sicher: Obsidian wird hier noch kräftig nachlegen. Add-on (bitte mit höherer Levelgrenze!) und Nachfolger sind bereits fest eingeplant. Möglicherweise sind die ja dann, was Teil 2 für *Baldur's Gate* war: die Perfektion einer bereits ausnehmend runden Sache.

PILLARS OF ETERNITY



Ca. € 42,-
26. März 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Obsidian Entertainment
Publisher: Paradox Interactive
Sprache: Englisch (deutsche Texte)
Kopierschutz: Die Disc-Version benötigt einen Steam-Account. Auf Gog.com ohne Kopierschutz erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fein gestaltete Hintergründe, aus der Nähe leicht unscharf
Sound: Stimmungsvolle Musik, klasse Effekte, starke englische Sprecher
Steuerung: Komfortabel und frei belegbar. Anpassbares Interface

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core i3-2100T 2,5 GHz/ Phenom II X3 B73, 4 GB RAM, Geforce 9600 GT/Radeon HD 4850
Empfehlenswert: Core i5-2400 3,1 GHz/ Phenom II X6 1100T, 8 GB RAM, Geforce GTX 570/Radeon HD 7700

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Bei kritischen Treffern fliegen im wahrsten Sinne des Wortes die Fetzen. Zudem beschäftigt sich die Story mit vielen düsteren Themen wie Mord, Missbrauch und Folter.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0.3.0530
Spielzeit (Std.:Min.): 50:00
Bis auf kleine Wegfindungstücken im Kampf hatten wir keine Probleme.

PRO UND CONTRA

- + Taktisch herausfordernde Echtzeitkämpfe mit Pausefunktion
- + Spannende Aufträge mit mehreren Lösungsmöglichkeiten
- + Interessante Entscheidungen ohne simples Gut-Böse-Schema
- + Klasse geschriebene Texte und lebensecht gezeichnete Figuren
- + Größte spielerische Freiheit
- + Routiniert aufgezogene Hauptgeschichte um Glaube und Seelen
- + Ausgeklügeltes Ruf-System mit merklichen Auswirkungen
- + Komplexes Charaktersystem
- + Acht sympathische NPC-Begleiter
- + Gigantischer Mega-Dungeon
- + Vier variable Schwierigkeitsgrade
- + Vorbildliche Benutzerführung
- + Hervorragendes Quest-Logbuch
- − Level-Begrenzung auf Stufe 12
- − Verschenktes Potenzial bei Festung und Seelenlesen
- − Figuren verheddern sich ab und zu im Kampf
- − Störende Textfehler auf Deutsch

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **91**

Zwei rebellische Teenager (links im Bild: die taffe Vella) stehen im Zentrum der verrückten Geschichte.

Broken Age

Von: Felix Schütz

Aus großen Zielen wurde ein kleines Spiel: Tim Schafers Kickstarter-Vorzeigeprojekt ist endlich komplett.

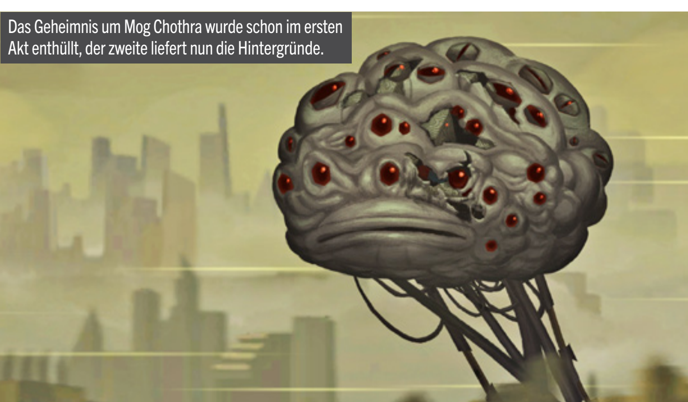
So schnell kann die Stimmung umschlagen: Mit seiner wuchtigen Kickstarter-Kampagne erobert Tim Schafer Anfang 2012 noch die Herzen der Spieler. 22 Monate später folgt jedoch schon der erste Dämpfer: Sein mit drei Millionen US-Dollar gestütztes Projekt *Broken Age* bleibt hinter den Erwartungen zurück. Trotz kreativer Ideen, witziger Dialoge und prominenter Sprecher können weder Story noch Rätseldesign an Schafers frühere Werke (*Grim Fandango*, *Day of the Tentacle*) anknüpfen. Auch die Kürze des Adventures stößt auf Kritik: Aus Kostengründen musste Schafer das Spiel in zwei Kapitel unterteilen, das erste kaum vier Stunden lang. Allerdings sei der zweite Teil bereits fertig geschrieben, lässt Double Fine schnell verlauten, er soll nach wenigen Monaten folgen. Doch daraus wurde nichts: Double Fine benötigt noch mal weit über ein Jahr, um das Spiel fertigzustellen. Und nun ist es endlich geschafft: Der zweite Akt wird für Käufer kostenlos nachgepatcht und verschmilzt so mit dem ersten Part zu einem kompletten Erlebnis.

Rollentausch in alter Kulisse

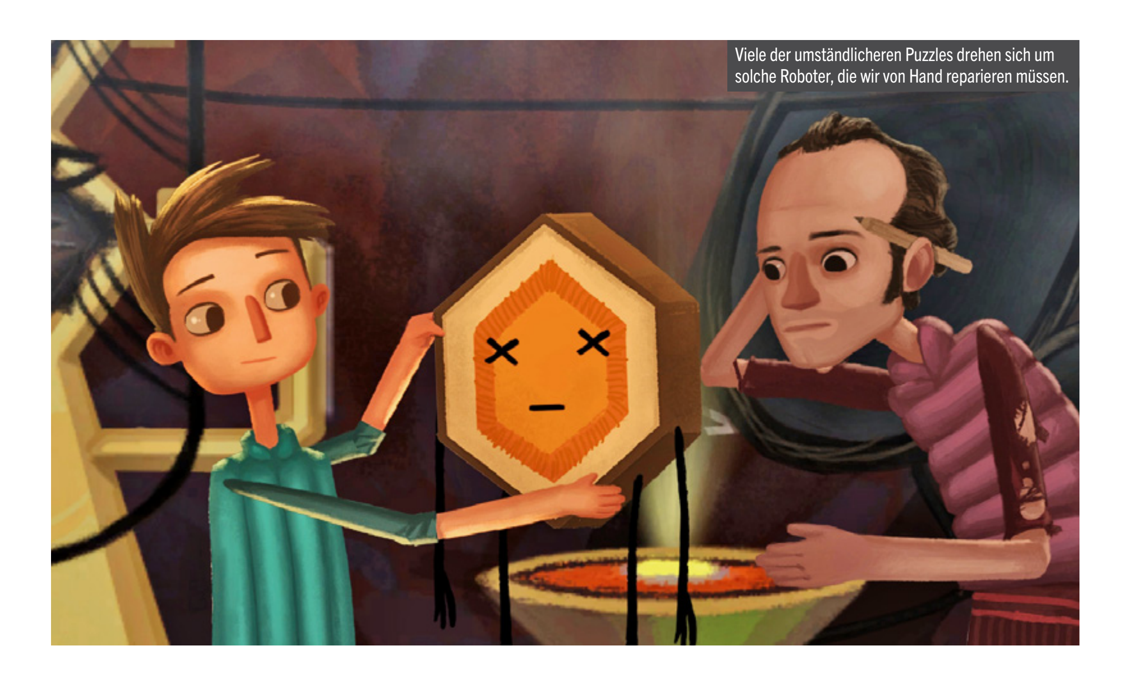
Die skurrile Geschichte knüpft nahtlos an das überraschende, offene Ende des ersten Aktes an. Das Besondere dabei: Diesmal ist es an der mutigen Vella, das „Raumschiff" Bossa Nostra zu erkunden. Der ungläubige Shay tobt sich derweil an den gleichen Orten aus, die Vella schon im ersten Akt bereist hat, darunter die Strandszenerie von Shellmound mitsamt der hübschen Wolkensiedlung Meriloft. Darin liegt aber auch das Problem des zweiten Aktes: Man sieht einfach zu wenig Neues. Zwar ist das Raumschiff nun in einem ramponierten Zustand und alle Räume haben sich dadurch verändert, doch im Kern ist das immer noch derselbe Ort, den wir schon mit Shay ausgiebig erforscht haben. Die wenigen neuen Locations lassen sich an einer Hand abzählen. Gleiches gilt auch für die Charaktere: Nur eine Figur ist wirklich frisch und drei andere machen zumindest so interessante Veränderungen durch, dass man sie noch mal völlig neu kennenlernt. Doch der Rest der Besetzung ist altbekannt – egal



In der zweiten Spielhälfte tauschen Shay und Vella die Locations – das führt zu unschönen Wiederholungen.



Das Geheimnis um Mog Chothra wurde schon im ersten Akt enthüllt, der zweite liefert nun die Hintergründe.


Viele der umständlicheren Puzzles drehen sich um solche Roboter, die wir von Hand reparieren müssen.

ob kotzender Baum, fauler Wolkenguru oder sprechendes Essbesteck, sie alle hatten wir bereits getroffen.

Auch der Story fehlt der Reiz des Neuen: Zwar liefert der zweite Akt viele Antworten auf offene Fragen und bringt die Handlung zu einem (leicht unbefriedigenden) Ende, doch so mysteriös und spannend wie der erste wird's leider nicht mehr. Der verheißungsvolle Schluss des ersten Kapitels hat somit mehr Erwartungen geweckt, als *Broken Age* liefern kann. Ebenfalls schade: Shay und Vella haben im gesamten Spiel kaum miteinander zu tun – ein kurzes, wortloses Aufeinandertreffen, schon sind die zwei wieder getrennt. Man spielt ihre Pfade daher größtenteils unabhängig voneinander und wechselt per Schalter zwischen ihnen hin und her.

Fordernder, aber nicht besser

Immerhin: Der zweite Akt ist mit vier bis sechs Stunden nicht nur länger als der erste, sondern auch kniffliger. Die Puzzles nehmen nun deutlich mehr Raum ein als zuvor, einige davon sind auch gut gemacht und folgen einer angenehm verschrobenen Logik. Einige Aufgaben geraten aber auch umständlich und fühlen sich eher so an, als sollten sie die Spielzeit strecken. Daran trägt auch die unelegante Maussteuerung Schuld, denn Double Fine verzichtet auf die genretypische Beschriftung für Hotspots und das Inventar fühlt sich immer noch an, als habe man es für Tablets konzipiert.

Überraschend gut auf Deutsch

Am ungewöhnlichen, aber hübschen Kinderbuch-Grafikstil haben die Entwickler natürlich festgehalten, ebenso an der hochwertigen orchestralen Musikuntermalung, die für viel Atmosphäre sorgt. Auch die bekannten Sprecher – darunter Jennifer Hale oder die US-Schauspieler Elijah Wood, Wil Wheaton und Jack Black – sind wieder mit von der Partie und vertonen die charmant-witzigen Dialoge gewohnt professionell. Ganz neu ist nun auch eine klasse deutsche Sprachausgabe, die auffällig nahe am Original bleibt. Dickes Lob an Nordic Games, die für die deutsche Lokalisation verantwortlich zeichnen!

Liebenswerte Figuren, flotte Dialoge, verrücktes Design – mit seinen alten Stärken kann *Broken Age* natürlich auch im zweiten Akt wieder punkten.Trotzdem bleibt am Ende die ernüchternde Erkenntnis: Ein neuer Klassiker ist Tim Schafer diesmal schlichtweg nicht gelungen. ❑


Broken Age bekam endlich auch eine deutsche, gelungene Sprachausgabe spendiert.

MEINE MEINUNG |

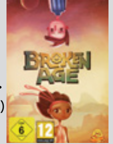
Felix Schütz



„Weit entfernt von alter Lucas-Arts-Qualität“

Auch wenn ich bis zuletzt dran glauben wollte: Was Double Fine nach der extra langen Entwicklungszeit abliefert, hat mich ein bisschen enttäuscht. Die überwiegend recycelten Umgebungen und Charaktere des zweiten Aktes bieten kaum Neues, zumal der Reiz des Unbekannten zu diesem Zeitpunkt bereits verflogen ist. Immerhin bleiben die Entwickler aber konsequent, liefern Antworten auf offene Fragen und führen die skurrile Handlung zu einem Ende. Ein sympathisches, fantasievolles Adventure ist *Broken Age* also in jedem Fall geworden. Dem Kickstarter-Hype und den riesigen Erwartungen, die das Projekt vor drei Jahren weckte, wird das fertige Spiel aber leider nicht gerecht.

BROKEN AGE



Ca. € 22,- (Download-Version)
28. April 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Double Fine
Publisher: Double Fine
Sprache: Mehrsprachig, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Neben Steam ist das Spiel über www.brokenagegame.com auch in diversen, teils DRM-freien Download-Versionen erhältlich. Die DVD-Fassung ist DRM-frei, bietet zusätzlich aber auch einen Steam-Key.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schöner, an Kinderbücher erinnernder Grafikstil. Charaktere sind nur dürftig animiert, die Umgebungen zeigen aber schöne Details wie Spiegelungen und Partikeleffekte.
Sound: Sehr gute deutsche und englische Sprecher, schöne orchestrale Musikuntermalung.
Steuerung: Solide Maussteuerung, das Inventar ist allerdings umständlich und es gibt keine Hotspotanzeige oder zumindest Beschriftungen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP SP3, 1,7 GHz CPU, 2 GB RAM, NVIDIA Geforce GTX 260, ATI Radeon 4870 HD, Intel HD 3000 oder vergleichbare Karte mit 512 MB VRAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Der Spielablauf ist praktisch frei von Gewalt, in der Geschichte werden aber auch ernste Themen (z. B. die Entführung und Ermordung von Mädchen) angeschnitten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v2.0.781187
Spielzeit (Std.:Min.): 9:00
Das komplette *Broken Age* (also mit beiden Akten) kommt auf eine Gesamtspielzeit von 7 bis 10 Stunden – je nachdem, wie lange man an bestimmten Rätseln festhängt.

PRO UND CONTRA

- + Kreative Abenteuergeschichte
- + Sehr gute Sprachausgabe (nun auch auf Deutsch!)
- + Origineller, oft hübscher Grafikstil
- + Einige liebenswerte Nebenfiguren
- + Ein paar gelungene Gags
- + Gute Musikuntermalung
- + Akt 2 ist kniffliger als der erste …
- − … bietet aber kaum Neues
- − Hauptfiguren bleiben blass
- − Einige umständliche Rätsel
- − Schwache Animationen
- − Steuerung mit Detailmängeln (z.B. keine Beschriftung für Hotspots)

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

Die Protagonistin Shao Jun bleibt blass und kann die ohnehin eher maue Handlung nicht tragen.

Die sich um Rache drehende Handlung hat Potenzial, verläuft aber im Sand und wird müde präsentiert.

Assassin's Creed Chronicles: China

Von: Lukas Schmid

Cooles Setting, aber maue spielerische Umsetzung: Die Assassinen wandern nach China.

Bevor es Ende des Jahres (voraussichtlich) in *Assassin's Creed: Victory* ins Viktorianische London geht, stehen mit den drei *Assassin's Creed Chronicles*-Spin-offs 2,5-D-Ausflüge an andere Orte und in andere Perioden der Weltgeschichte an. Teil 1 der Trilogie trägt den verräterischen Untertitel *China* und führt uns somit wenig überraschend ins Reich der Mitte. Angesiedelt im Jahr 1526, übernehmen wir die Kontrolle über die junge Assassinin Shao Jun. Sie ist die letzte überlebende Meuchelmörderin der chinesischen Assassinen-Bruderschaft und darauf aus, an den dafür Verantwortlichen Rache zu üben. Was sich bereits auf dem Papier wie eine 08/15-Hintergrundgeschichte anhört, gewinnt auch in der Praxis nicht an Spannung. Die Tatsache, dass neben den zusätzlichen Figuren auch die Protagonistin selbst durchgehend so flach wie die Chinesische Mauer bleibt, hilft da nicht weiter. Wäre alles nur halb so schlimm, wenn wir dafür eine gelungene Präsentation spendiert bekämen. Leider zeichnet sich *China* auch in dieser Hinsicht nicht wirklich aus. Die maue Geschichte wird ausschließlich durch kurze Standbild-Sequenzen vorangetrieben.

Heldin im Hintergrund

So muss es also das Gameplay retten – in dieser Hinsicht überzeugt das Abenteuer dann doch etwas mehr. Die recht offen strukturierten 2D-Levels erlauben bis auf wenige Ausnahmen fast immer verschiedene Routen, um ans Ziel zu gelangen, meistens ein hochrangiger Templer, dessen Existenz wir ein frühzeitiges Ende bereiten sollen. Zudem läuft das Geschehen die meiste Zeit auf mehreren Ebenen ab, sodass wir etwa Räume im Hintergrund der Abschnitte erforschen oder mittels umgefallener Baumstämme zwischen dem Vorder- und dem Hintergrund


Es lohnt sich, im Schatten zu bleiben und unbedarften Gegnern ein schnelles Ende zu bereiten.


Die verschiedenen Level-Ebenen bringen Abwechslung, sorgen ab und an aber auch für Verwirrung.



Die Kämpfe fordern und machen Spaß, sorgen aufgrund von Steuerungsmacken aber auch für Frust.

der Levels wechseln können. Der Nachteil: Angesichts der vielen Ebenen geht oft die Übersicht flöten.

Schleichen, schlagen, rennen
In dem Missionen hat man die Wahl zwischen schleichintensivem Vorgehen samt langer Wartezeiten im Schatten, lautlosen Kills von hinten und brachialem Vorpreschen mit gezogenem Schwert. Stealthfreunde haben's jedoch deutlich einfacher, denn die Gegner sind zahlreich, stark und das Conter-System funktioniert nicht immer hundertprozentig zuverlässig. Trotzdem machen die Gefechte Spaß. Egal welches Vorgehen man wählt, regelmäßig wird das Arsenal an verfügbaren Aktionen durch Updates erweitert. Das ist auch gut so, denn auch wenn die Schleichereien und Kämpfe Spaß machen, stellt sich durch die tendenziell uninspirierte Levelstruktur schnell Langeweile ein. Echte Höhepunkte wie eine Handvoll Abschnitte, in denen man möglichst schnell ans Ziel gelangen muss, sind selten.

Wir morden anderswo
Nichts zu beanstanden gibt es an der Spielzeit von fünf bis sieben Stunden, je nachdem ob man die optionalen Nebenaufgaben in den Levels erledigt und alle versteckten Items sammeln möchte. Wesentlich mehr herausholen können hätte man hinsichtlich der Grafik: Der Aquarell-Look gefällt, wird aber nur selten für beeindruckende Hintergründe oder Effekte genutzt. Im Gegenteil, viele der Levels sehen einander ziemlich ähnlich. Was übrig bleibt, ist ein netter 2D-Spaß, der aber aufgrund der wenig ambitionierten Gestaltung schnell im Mittelmaß absackt – daran können auch aus den Hauptspielen bekannte Elemente wie der Leap of Faith nebst schmerzabsorbierenden Strohballen und die Eagle Vision nichts ändern. ❑

MEINE MEINUNG | *Lukas Schmid*



„Nett gemacht, aber trotzdem nur Mittelmaß"

Dass die *Chronicles*-Spin-offs nicht mit den „richtigen" *Assassin's Creed*-Spielen mithalten lönnen, war zu erwarten. Dennoch bin ich von der ersten, im China des 16. Jahrhunderts angesiedelten Episode etwas enttäuscht, denn der 2D-Platformer wirkt schlicht und ergreifend uninspiriert. Wirkliche Highlights wie die Renn-Abschnitte sind rar gesät, die Handlung samt Figuren ist öde und wird mau präsentiert, der prinzipiell hübsche Aquarell-Grafikstil wird nur rudimentär genutzt und das Kampf- und Schleich-Gameplay verliert trotz regelmäßig eingeführter neuer Elemente schnell seinen Reiz. Ich warte lieber auf den nächsten Hauptteil.


Richtig unterhaltsam, aber sehr selten sind die Abschnitte, in denen man möglichst flink durch die Levels gelangen muss.


Manche Areale sind bewusst linear aufgebaut und lassen im Grunde nur schleichendes Vorgehen zu.

ASSASSIN'S CREED CHRONICLES: CHINA



Ca. € 10,-
22. April 2015

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Climax Studios/Ubisoft Montreal
Publisher: Ubisoft
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Wie nicht anders zu erwarten war, ist uPlay Pflicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Eigentlich ganz ansehnlicher, aquarellartiger Stil, dessen Potenzial aufgrund langweiliger Areale und der generell uninteressanten Gestaltung aber nicht genutzt wird
Sound: Gute englische Sprecher, die in den Standbild-Zwischensequenzen aber nur wenig zu tun bekommen
Steuerung: Klappt sowohl mit Maus und Tastatur als auch Gampad gut; teils ungenaue Kollisionsabfrage in Kämpfen

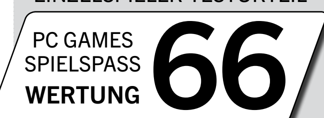
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum (Herstellerangaben): Windows 7, Core 2 Duo GPU mit 2,6 GHz, 2 GB RAM, 4 GB Speicherplatz
Empfehlenswert (Herstellerangaben): Windows 7 oder höher, Core i3 GPU mit 3,1 GHz, 4 GB RAM, 4 GB Speicherplatz

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 16 Jahren
Trotz Comic-artiger Grafik spritzt viel Blut, die Story behandelt teilweise sehr ernste Themen. Nicht für Kinderhände gedacht!

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: Review
Spielzeit (Std.:Min.): 05:00–07:00
Wer durchrennt, braucht nur eine Handvoll Stunden. Wer alles sammeln will, ist eine Weile länger beschäftigt.

PRO UND CONTRA
- ➕ Viele Spielmechaniken, die man auch aus den Hauptteilen kennt
- ➕ Prinzipiell interessantes, unverbrauchtes Setting
- ➕ Gute Mischung aus Schleich- und Kampf-Gameplay
- ➕ Regelmäßig eingeführte, neue Spielelemente
- ➕ Unterhaltsame (aber seltene) Lauf-Abschnitte
- ➖ Banale, langweilige Präsentation
- ➖ Teils verwirrendes Leveldesign
- ➖ Wenige wirklich erinnerungswürdige Momente
- ➖ Seltene Steuerungsaussetzer
- ➖ Grafik wirkt in sich nicht stimmig

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



▲ Unverkennbar: *War for the Overworld* versteht sich als geistiger Nachfolger zu *Dungeon Keeper 2* und bildet das Spielprinzip dabei so stoisch nach, dass es sich manchmal mehr wie ein Remix und nicht als ein neues Spiel anfühlt.

▶ Wie in *Dungeon Keeper* können wir per Übernahme-Zauber in unsere Kreaturen schlüpfen und so durch den Dungeon marschieren. Spielerisch bringt das aber leider nur wenig, die Ego-Sicht verkommt zum witzigen, aber unnötigen Gimmick.

Von: Felix Schütz

Vorsicht Einsturzgefahr! Das inoffizielle *Dungeon Keeper 3* entpuppt sich als vielversprechende Baustelle.



War for the Overworld

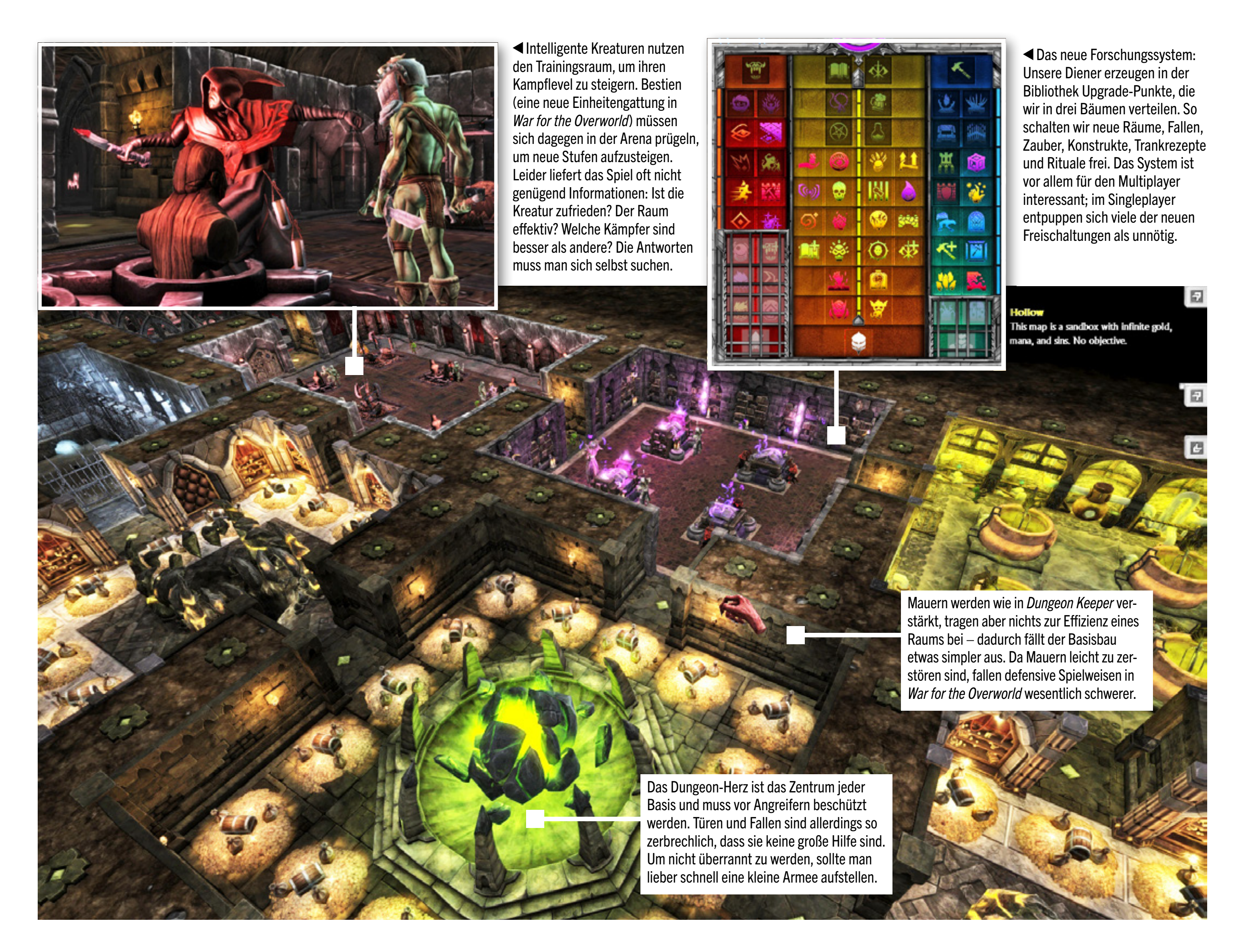
Der Spielstart von *War for the Overworld* gleicht dem Gefühl, einen alten Freund in die Arme zu schließen: „Willkommen zurück, Underlord!" tönt es da auf Englisch aus den Lautsprechern. Die herrlich diabolische Stimme gehört Richard Ridings, der schon in allen *Dungeon Keeper*-Teilen für großartig schwarzhumorige Unterhaltung sorgte. Derselbe Sprecher begrüßt uns nun in *War for the Overworld* – spätestens da besteht kein Zweifel mehr, dass sich das Kickstarter-Projekt als geistiger Nachfolger zu *Dungeon Keeper* versteht. Ein gewaltiges Vorhaben, das sogar hätte klappen können! Doch leider waren die Entwickler aus Geldsorgen gezwungen, das Spiel unfertig rauszubringen.

Dungeon Keeper als großes Vorbild

Der erste Eindruck stimmt noch positiv, denn *War for the Overworld* tickt genauso wie das kultige Original aus dem Hause Bullfrog: Als bösartiger Underlord fällt uns wieder die Aufgabe zu, ein Fantasy-Reich in Schutt und Asche zu legen. Dazu errichten wir unterirdische Festungen, was exakt wie in *Dungeon Keeper* funktioniert: Per Klick markieren wir Blöcke im Erdreich, welche fleißige Arbeiter (fast hätten wir „Imps" gesagt!) dann Stück für Stück freigraben. In die Räume und Gänge bauen wir ver-



Unverwüstlich und spaßig: Genau wie in *Dungeon Keeper* markieren wir Blöcke im Erdreich. Die werden dann von unseren Arbeitern automatisch ausgegraben. So legen wir Räume und Gänge an, in denen sich dann verschiedenste Einrichtungen unterbringen lassen. Dadurch locken wir neue Kreaturen an, die dann in unseren Dungeon einziehen, für uns arbeiten und sich natürlich auf Kommando in Kämpfe stürzen.



◀ Intelligente Kreaturen nutzen den Trainingsraum, um ihren Kampflevel zu steigern. Bestien (eine neue Einheitengattung in *War for the Overworld*) müssen sich dagegen in der Arena prügeln, um neue Stufen aufzusteigen. Leider liefert das Spiel oft nicht genügend Informationen: Ist die Kreatur zufrieden? Der Raum effektiv? Welche Kämpfer sind besser als andere? Die Antworten muss man sich selbst suchen.

◀ Das neue Forschungssystem: Unsere Diener erzeugen in der Bibliothek Upgrade-Punkte, die wir in drei Bäumen verteilen. So schalten wir neue Räume, Fallen, Zauber, Konstrukte, Trankrezepte und Rituale frei. Das System ist vor allem für den Multiplayer interessant; im Singleplayer entpuppen sich viele der neuen Freischaltungen als unnötig.

Mauern werden wie in *Dungeon Keeper* verstärkt, tragen aber nichts zur Effizienz eines Raums bei – dadurch fällt der Basisbau etwas simpler aus. Da Mauern leicht zu zerstören sind, fallen defensive Spielweisen in *War for the Overworld* wesentlich schwerer.

Das Dungeon-Herz ist das Zentrum jeder Basis und muss vor Angreifern beschützt werden. Türen und Fallen sind allerdings so zerbrechlich, dass sie keine große Hilfe sind. Um nicht überrannt zu werden, sollte man lieber schnell eine kleine Armee aufstellen.

schiedenste Einrichtungen wie Trainingskammern, Tavernen, Schlafsäle, Bibliotheken und vieles mehr. Räume müssen möglichst rechteckig angelegt werden, damit sie so effizient wie möglich arbeiten. Anders als in *Dungeon Keeper* spielen die Wände dabei allerdings keine Rolle, sodass wir beim Bauen keine Rücksicht darauf nehmen müssen – theoretisch könnte man sogar die gesamte Map planieren, ohne Nachteile zu befürchten! Dadurch wirkt der Dungeonbau weniger durchdacht als im großen Vorbild, macht aber trotzdem Spaß.

Angelockt durch die neuen Gebäude ziehen neue Monster, Schergen und andere unheimliche Gestalten in unseren Dungeon ein. Dort trainieren sie ihre Fähigkeiten, bauen für uns Fallen, erforschen Zauber oder hängen einfach nur faul rum – bis es zum Kampf kommt.

Chaos, Schmerzen und viel Humor

Wenn wir uns nicht gerade mit konkurrierenden Underlords anlegen, sind unsere Gegner meist tapfere Priester, stolze Ritter, saufende Zwerge und anderes gutherziges Gesocks. Wenn ein Gefecht entbrennt, heben wir unsere Kreaturen einfach per Mauszeiger hoch und werfen sie neben dem Gegner ab. Alternativ stellen wir eine magische Flagge auf, zu der dann all unsere Kreaturen automatisch hinrennen. So oder so, die Kämpfe geraten extrem unübersichtlich und chaotisch, taktisches Eingreifen ist kaum möglich – eine Schwäche, die *War for the Overworld* direkt von *Dungeon Keeper* geerbt hat.

Das Spiel hat sich aber auch gute Seiten abgeguckt, etwa den triefend schwarzen Humor. So können wir beispielsweise Gegner im Gefängnis einlagern und uns ein grausames Schicksal für sie überlegen: Sollen wir sie in die Arena stecken, wo sie unseren Monstern als Übungsgegner dienen? Oder werfen wir sie in der Taverne in den Fleischmixer? Oder sollen sie lieber in der Folterkammer auf die Streckbank, wo sie von Succubus-Damen so lange bearbeitet werden, bis sie zu uns überlaufen? All das wird immer wieder von witzigen Sprüchen (und markigen Schreien) begleitet – Balsam für unsere schwarze Seele!

Linearer Feldzug für Solisten

Die Einzelspielerkampagne umfasst 13 Missionen, ist linear aufgebaut und bietet keine geheimen Bonuslevels wie in *Dungeon Keeper 2*. Frische Einfälle oder Überraschungen sucht man zwar vergebens, doch die meisten Levels erinnern immerhin grob ans große Vorbild: Da müssen wir zum Beispiel Gefängnisse erobern und die eingesperrten Kreaturen befreien, Gegner in Fallen locken, feindliche Keeper überwältigen und Festungen erobern. Tiefpunkt der Kampagne ist der einzige Level ohne Basisbau, in dem wir nur mit einer Handvoll Nekromanten eine feindliche Krypta erforschen sollen – unglaublich langweilig. Manche Einsätze hetzen uns auch mit zu starken Gegnerhorden und zu eng gesetzten Zeitlimits – allerdings haben die Entwickler hier schon ein wenig nachgebessert und das Balancing fairer gestaltet.

Wenig Neues, viel Unfertiges

Neue Ideen sind in *War for the Overworld* so rar gesät, dass es den Anschein erweckt, die Entwickler Subterranean Games würden am liebsten einfach *Dungeon Keeper 2* nachbauen, anstatt einen richtigen Nachfolger zu entwerfen. Zu den wenigen Neuerungen zählt das Forschungssystem: Kultisten schalten Zauber diesmal nicht in fester Abfolge frei, stattdessen erzeugen sie Upgrade-Punkte. Die lassen sich dann in drei „Talentbäume“ stecken, wodurch wir neue Räume, Zaubersprüche, Fallen, Verbesserungen und Konstrukte freischalten. Viele Upgrades haben uns in der Kampagne jedoch nicht sonderlich interessiert, den Großteil braucht man einfach nicht – im Mehrspielermodus könnte das flexible System aber sinnvoll sein, wenn es irgendwann fair ausbalanciert wurde.

Die neuen Konstrukte sind kleine Helfer, die man für wenig Geld direkt in die Spielwelt baut. So gibt es etwa Bomben, mit denen sich undurchdringliches Gestein wegsprengen



Schon mit wenigen Einheiten werden die Kämpfe schnell unübersichtlich – eine Kinderkrankheit, die das Spiel von *Dungeon Keeper* geerbt hat.

lässt. Besonders praktisch ist aber die Möglichkeit, neue Erdblöcke aufzuschichten und so Räume zu vergrößern. Auch interessant: Im neuen Alchemielabor können wir Tränke brauen, die wir dann einfach in der Spielwelt abwerfen. So erzeugt man Goldblöcke oder peppelt Monster mit Erfahrungspunkten auf. Nutzlos wirken dagegen die neuen Rituale, die man im Tempel durchführen lässt: Hier können Kultisten für passive Boni beten, zum Beispiel unseren Mana-Vorrat in Gold umwandeln. Das ist aber nicht nur umständlich, sondern auch ziemlich schlecht ausbalanciert.

Bei der Fülle an Features bleiben wichtige Informationen leider auf der Strecke: Für den Spieler ist oft nicht ersichtlich, welche Bedürfnisse ein Monster hat, warum keine neuen Kreaturen mehr nachrücken, warum die Taverne mal wieder nicht mit Fleisch bestückt ist oder weshalb Arbeiter einfach nicht im Level aufsteigen – das Interface mit seinen unfertigen Tooltipps liefert in solchen Fragen nicht genügend Antworten.

Viele Ideen nicht zu Ende gedacht

Auch das Zaubersystem hat seine Tücken: Der Mana-Vorrat wird dauerhaft beschnitten, sobald man mehr Arbeiter erzeugt oder Fallen aufstellt – was bedeutet, dass man kaum noch genug Mana zum Hexen übrig hat. Der Blitzzauber, mit dem wir Feinde kurzerhand grillen, ist zudem viel zu stark ausgefallen und haut selbst Stufe-10-Ritter flott aus den Plattenstiefeln. Dagegen wirkt der Übernahme-Zauber, den wir schon aus *Dungeon Keeper* kennen, ziemlich unnütz: Er lässt uns in die Körper unserer Monster schlüpfen, die wir dann wie in einem Ego-Shooter steuern können. Doch leider sind die Kampagnenkarten überhaupt nicht darauf ausgelegt, weshalb das eigentlich witzige Feature recht überflüssig wirkt. Auch im Skirmish-Modus kann man getrost die Finger davon lassen; einzig im Multiplayer dürfte die direkte Einheitensteuerung einen Mehrwert bieten. Allerdings ist der Mehrspielerpart noch so unfertig, dass sich dort bislang kaum vernünftig spielen lässt.

Retten, was zu retten ist

Das spricht Bände: Bereits eine Woche nach Release hatte Subterranean Games eilig ein gutes Dutzend Patches veröffentlicht. Trotzdem fallen noch viele Bugs auf: Abstürze, nervige KI-Aussetzer oder unverwundbare Gegner sind da keine Seltenheit. Besonders die starken Performance-Einbrüche in den späteren Missionen nerven, sie machen das Spiel praktisch ungenießbar. Immerhin: Die Entwickler patchen fleißig weiter – vielleicht wird *War for the Overworld* irgendwann also doch noch ein Spiel, das man *Dungeon Keeper*-Fans empfehlen kann. ❑



Ärgerlich: Verletzte Monster ruhen sich nach den Kämpfen häufig nicht aus. Wir verfrachten angeschlagene Einheiten darum auch mal von Hand in den Schlafsaal oder die Speisekammer.

MEINE MEINUNG |

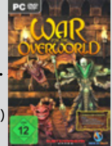
Felix Schütz



„Die Leiden des jungen Kerkers."

Was für ein Debakel! *War for the Overworld* ist schlichtweg unfertig, die Bugs und nicht zu Ende gedachten Features sprechen eine deutliche Sprache. Ein Blick durch die Fanboy-Brille (ich liebe *Dungeon Keeper*!) verrät mir aber: Hinter dem ganzen Ärger verbirgt sich auch ein sympathisches Spiel! *War for the Overworld* fängt zwar nicht ganz den Charme der großen Vorlage ein und fügt ihr auch nichts Neues hinzu – doch das vertraute Gameplay, das spaßige Dungeon-Basteln und der schwarze Humor sorgen trotzdem für viel Wiedersehensfreude. Auch wenn noch viele Patches nötig sein werden: Ich kann und will das Spiel nicht abschreiben!

WAR FOR THE OVERWORLD



Ca. € 27 Euro (Steam)
Ca. € 40 Euro (DVD-Version)
2. April 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Subterranean Games
Publisher: Subterranean Games
Sprache: Engl. Sprecher, dt. Texte
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Überwiegend grau-braunes, schmuckloses Design. Viele Texturen, Effekte und Charaktermodelle wirken unzeitgemäß.
Sound: Super: Richard Ridings als gut aufgelegter englischer Kommentator. Auch die Einheiten sind meist witzig vertont. Die Musik ist unauffällig, einige Soundeffekte nerven.
Steuerung: Stark an *Dungeon Keeper 2* angelehnt, allerdings weniger ausgereift: Kämpfe sind chaotisch, die Sammelflagge ist umständlich.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 3 Maps (wird bald erweitert)
Zahl der Spieler: 2 (4 in Kürze)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows 7 oder höher, Dualcore CPU mit 2 GHz, 6 GB RAM, Nvidia GT400-Reihe/ATI Radeon 4870HD oder besser

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel ist betont schwarzhumorig: Man spielt ein böses Wesen im Kampf gegen die „Guten". Gegner werden unter Schreien gefoltert, an Diener verfüttern wir kleine Schweine.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.0.18
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00
Performanceeinbrüche und KI-Fehler machten den Test zur Belastungsprobe, viele Levels mussten wir mehrmals neu starten.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fängt das Flair und Spielgefühl von *Dungeon Keeper* gut ein
- ➕ Spaßiger Dungeon-Bau
- ➕ Tiefschwarzer Humor
- ➕ Herrlich böse Kommentarstimme
- ➖ KI-Aussetzer
- ➖ Performanceeinbrüche
- ➖ Einige Bedienungsmängel
- ➖ Viele Funktionen und Abläufe werden nicht ausreichend erklärt
- ➖ Einige Features nicht zu Ende gedacht (z. B. nutzlose Wandverstärkungen, Mana-System)
- ➖ Kaum neue Ideen
- ➖ Unübersichtliche Kämpfe
- ➖ Grafisch nicht mehr zeitgemäß

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **62**

Dungeons 2 liefert, was *Dungeon Keeper 3* einst versprach – neben der Untergrund-Ebene spielen wir auch auf der Oberwelt.

Dungeons 2

Von: Felix Schütz

Auf gutem Wege, aber noch nicht am Ziel: Durch Kalypsos zweite Kerkerei weht ein Hauch vom alten Keeper.

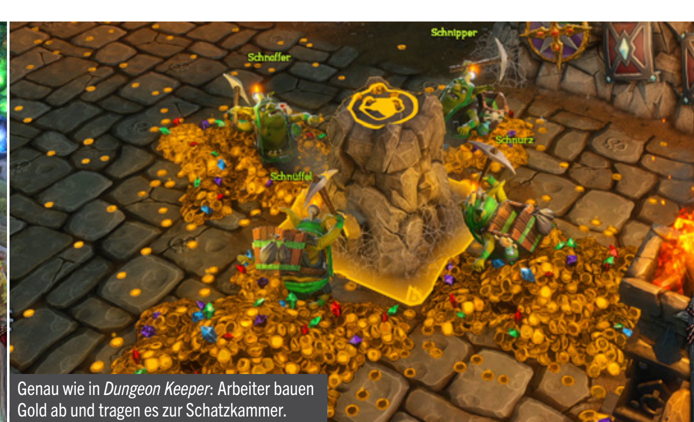
Gute Spiele, die sich schlecht verkaufen? Kommt leider häufig vor. Es gibt aber auch den umgekehrten Fall, wie etwa bei *Dungeons*. Das erschien 2011, war spielerisch allenfalls durchschnittlich, kassierte entsprechende Wertungen – und wanderte trotzdem reichlich über die Ladentheke. Hersteller Kalypso (*Tropico 5*, *Legends of Pegasus*) versuchte damals vergeblich, ein Strategiespiel im Fahrwasser von *Dungeon Keeper* auf die Beine zu stellen. Das Problem: Um es möglichst weit von Bullfrogs Original abzuheben, bauten die Entwickler Realmforge Studios allerlei fragwürdige, halbgare Elemente und Ideen in ihr Werk ein – das verlieh dem Titel zwar einen ganz eigenen Anstrich, doch der Spielspaß blieb meistens auf der Strecke. Mit *Dungeons 2* wagen Kalypso und Realmforge darum einen radikalen Kurswechsel: Der zweite Teil hat außer dem Namen nur noch wenig mit dem Erstling gemein, das Gameplay wurde von Kopf bis Fuß umgekrempelt.

Das absolute Böse

Schon im ersten Level zeigt sich *Dungeons 2* von einer neuen Seite: Wir übernehmen die Kontrolle über den Dungeon Lord, einen gewaltigen und unbezwingbaren Kämpfer, der im Spiel schlicht als „Das absolute Böse" bezeichnet wird. Diesen mordenden Hünen steuern wir durch ein kreischbuntes Fantasy-Setting, das auch ebensogut aus *Warcraft 3* stammen könnte. Das Besondere: Während wir uns munter durch Horden edler Ritter, Elfen und Zwerge meucheln, verändert sich auch die Landschaft um uns herum: Bäume verdorren, Lava quillt durch Risse hervor, Wohnhäuser zerfallen zu brennenden Ruinen und selbst putzige Wildtiere verwandeln sich in hässliche Biester. So schön und konsequent böse hat das noch kein Strategiespiel dargestellt! Doch der Auftritt des Dungeon Lords ist nur von kurzer Dauer: Der Oberschurke wird von tapferen Helden überwältigt und mit einem Fluch belegt – und so fristet er sein Dasein nun als körperloser Geist.



Eines der wichtigsten Upgrades: Tote Kreaturen werden automatisch ins Lazarett teleportiert und dort wiederbelebt.



Genau wie in *Dungeon Keeper*: Arbeiter bauen Gold ab und tragen es zur Schatzkammer.

Gebäude und Upgrades sind irre teuer, darum wird der Dungeonausbau häufig ausgebremst. Das niedrige Einheitenlimit stört ebenfalls dabei, man kann es nur durch genug Mana und Gold anheben.

Spielen wir in der Dungeon-Ebene, haben wir anstelle eines Cursors diese riesige, dämonische Hand. Auf der Oberwelt haben wir dagegen eine direkte Einheitenkontrolle wie in *Warcraft 3*.

Da wir gleichzeitig in der Ober- und Unterwelt spielen, gibt's für jede Ebene eine eigene Minimap.

Werkstätten benötigen zusätzliche Arbeitsgeräte, die wir von Hand einbauen müssen. Dort legen wir dann jedes Upgrade und jeden Auftrag mühsam einzeln fest.

In diesem Menü werden sämtliche Einheiten, Upgrades, Fallen, Forschungen und Gebäude ausgewählt – das ist zu viel und wird schnell umständlich.

Trotz Oberwelt verbringen wir die meiste Spielzeit damit, unseren Dungeon in Schuss zu halten.

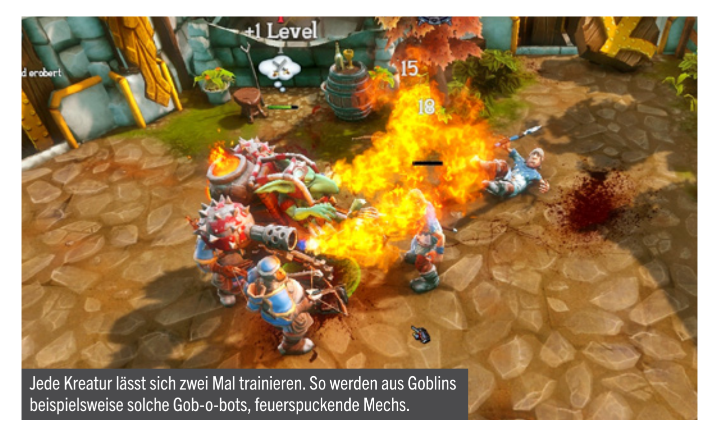
Dungeon Keeper light

Die Sache ist klar: Um wieder zu Kräften zu kommen, soll der Dungeon Lord eine elf Missionen lange Kampagne überstehen. Weil unser Bösewicht aber keinen Körper mehr hat, muss er sich anders behelfen – er lässt nun lieber seine Untergebenen für ihn schuften. Der Mauscursor in Form einer riesigen dämonischen Hand dient ihm dabei als einzige Verbindung zur Außenwelt. Wer nun an *Dungeon Keeper* denkt, liegt ziemlich richtig: *Dungeons 2* rückt deutlich an Peter Molyneux' Kultspiel heran und guckt sich viele Spielmechaniken in den Grundzügen ab. Im Untergrund scheuchen wir also unsere Arbeiterkreaturen umher und lassen sie Gänge und Räume graben, welche wir zuvor markiert haben. In die freigeschaufelten Bereiche bauen wir dann verschiedene Gebäude, etwa eine Schatzkammer, eine Höllenschmiede oder ein Lazarett. Neue Kreaturen kommen allerdings nicht von alleine zu uns, die müssen wir stattdessen gegen Gold im Dungeon-Zentrum anheuern.

Das Böse schläft nicht. Es säuft.

Die Truppenauswahl ist anfangs gering: Unsere Horde umfasst lediglich Orks, Schlangenwesen, Goblins und Trolle, die wir allerdings in der Trainingsarena noch in zwei Stufen weiterentwickeln können. So wird aus der Naga-Bogenschützin beispielsweise eine mächtigere Naga-Königin, die befreundete Truppen mit Heilmagie versorgt. Später in der Kampagne dürfen wir mit den Dämonen außerdem eine zweite Fraktion spielen. Die bringt neben eigenen Gebäuden und Spielmechaniken auch frische Einheiten mit sich, sodass wir insgesamt auf 24 Kampftruppen plus zwei Arbeitertypen kommen.

Die Monsterviecher müssen natürlich in unserem Kerker schuften, denn kaum ein Gebäude funktioniert von alleine. Trolle basteln selbstständig Upgrades in der Schmiede zusammen, Nagas sorgen für Magienachschub an Manakristallen, während Sukkuben und Orks derweil durch die Reihen laufen und ihre Artgenossen anspornen. Arbeiter brauen in der Zeit Bier in der Taverne, das Einheiten der Horde brauchen, um glücklich zu sein. Außerdem wird alle paar Minuten eine Goldzahlung an die Untergebenen fällig – sonst verweigern sie uns die Gefolgschaft.



Jede Kreatur lässt sich zwei Mal trainieren. So werden aus Goblins beispielsweise solche Gob-o-bots, feuerspuckende Mechs.

Einfach mal draufhauen

Durch Portale stiefeln regelmäßig feindliche Helden in unser gemütliches Verlies. Wer das erste *Dungeons* kennt und nun erschrocken zusammenzuckt, darf ganz beruhigt sein: In *Dungeons 2* muss man Helden nicht mehr mit Deko-Objekten locken, die gesamte Prestige-Mechanik wurde ersatzlos gestrichen. Stattdessen marschieren Gegner einfach auf direktem Wege zum Zentrum des Kerkers. Wird dort unsere Kraftquelle zerstört, ist die Mission gescheitert. Darum bauen wir einige Fallen in die Gänge, um die Edelleute zu schwächen, bevor wir ihnen dann unsere Kreaturen auf den Hals hetzen. Auch das erinnert an *Dungeon Keeper* und ist soweit nichts Ungewöhnliches.

Frischluft für die Monsterbande

Die große Besonderheit von *Dungeons 2*, die das Spiel deutlich von der Konkurrenz abhebt: Auch wir können die Portale benutzen und unsere blutrünstigen Truppen auf die Oberwelt schicken! Hier ändert sich nun alles. Sobald unsere Viecher das Tageslicht erblicken, wird *Dungeons 2* nämlich zu einem klassischen Echtzeitstrategiespiel, wenn auch ohne Basisbau. Einheiten werden dort wie in *Warcraft 3* direkt gesteuert und gehen keinen eigenen Bedürfnissen mehr nach. Stattdessen hört alles auf unser Kommando – so müssen wir in der Oberwelt kleine Dörfer vernichten, Goldtransporte abfangen, Einhörner lynchen oder beispielsweise den Baum des Lebens niederfackeln. Dadurch unterbrechen wir



Gegnerische Helden stürmen regelmäßig in unseren Dungeon, stellen aber kaum eine Bedrohung dar.

Teuer, aber enorm wichtig: Goblins erforschen neue Räume und Upgrades in der Werkstatt.

Die Oberwelt: Sobald wir hier ein feindliches Lager (Bild links) zerstören, wird die Umgebung in Echtzeit verschandelt. Ein witziger und hübsch gemachter Effekt.

die ständigen gegnerischen Invasionen, rauben Ressourcen und sammeln Bösartigkeitspunkte, dank derer wir unseren Dungeon-Level zwei Mal steigern können. Die Grundidee der Oberwelt ist also richtig gut, doch leider geht der Spielebene schnell die Puste aus: Auch wenn es schön aussieht, die niedlich-bunte Fantasy-Welt nach und nach in eine finstere Einöde zu verwandeln, ist kaum taktisches Geschick gefragt. Hier und da müssen wir vielleicht mal eine Spezialfähigkeit eines Monsters nutzen, etwa einen Goblin unsichtbar machen, um mit ihm in einen feindlichen Dungeon hineinzuschleichen. Doch das sind nette Ausnahmen, die nicht genug ins Gewicht fallen, um die Oberwelt wirklich spielerisch interessant zu machen. Außerdem wirkt es einfach merkwürdig, zwischen Ober- und Unterwelt hin- und herzuwechseln, da wir an der Oberwelt eine klassisch-direkte Einheitensteuerung haben, während wir im Dungeon nur indirekt Aufgaben verteilen und unseren Monstern dann bei der Arbeit zuschauen. Warum wir diese zwei unterschiedlichen Steuerungskonzepte im fliegenden Wechsel nutzen können, erklärt das Spiel nie.

Wohlfühl-Kerker im Eigenbau

Allerdings verbringen wir ohnehin nur wenig Zeit an der Oberfläche, da wir unsere Truppen dringend brauchen, um den Dungeon zu verteidigen und Aufgaben abzuarbeiten. Die meisten Kampfausflüge halten wir darum so kurz wie möglich, damit wir uns die meiste Zeit dem Kerkerausbau widmen können. Der Dungeon-Manager-Part macht auf den ersten Blick einen prima Eindruck, was er auch seiner hübschen Präsentation verdankt: Sämtliche Einheiten sind knuffig animiert und wuseln geschäftig durch unseren Kerker, alle Räume sind farbenfroh ausgeleuchtet und schöne Partikeleffekte unterstreichen das verspielte Design – wenn wir zum Beispiel mit unserer Dämonenhand einen Goldhaufen aufheben, rinnen uns glitzernde Goldmünzen durch die Finger. Liebevoll gemacht! Einziger Wermutstropfen: Auf unseren Test-Systemen ging die Performance bei größeren Dungeons spürbar in die Knie, was nicht nur die Spielbarkeit störte, sondern auch dazu führte, dass sich die Dungeon-Umgebungen erst ruckartig aufbauten, sobald wir schnell über die Karte scrollten. Hier sollte Kalypso unbedingt noch an der Technik schrauben.

Warum nicht mal umständlich?

So schön das Kerkerbasteln auch aussehen mag: Ausgerechnet im Aufbau-Teil leistet sich *Dungeons 2* ärgerliche Fehler, durch die der Spielablauf unnötig zäh und umständlich gerät. Das liegt zum Beispiel an den Goldpreisen: Wer schöne Räume anlegen, Zauber erforschen oder Einheitenverbesserungen freischalten will, muss dafür Unsummen an Goldressourcen ansammeln. Arbeiterkreaturen sind aber nicht nur knapp an der Zahl, sie bewegen sich auch langsam und brauchen für die Goldgewinnung viel Zeit. Zudem wollen unsere übrigen Dungeonbewohner ständig bezahlt werden, was die Ressourcenverwaltung noch lästiger macht. Hat man dann ein gewünschtes Gebäude endlich errichtet, wird es noch komplizierter, denn nun müssen wir von Hand einige Arbeitsgeräte platzieren. Das kostet noch mal viel Geld und bremst den Spielfluss weiter aus. Danach müssen wir an ebendiesen Arbeitsgeräten gezielte Aufgaben für unsere Kreaturen verteilen: Wir dürfen zum Beispiel aus dutzenden Einheiten- und Gebäudeupgrades wählen, müssen diese aber an jedem Gerät einzeln in Auftrag geben. Ein übersichtliches Forschungsmenü, in dem sich Aufträge zentral steuern ließen, gibt es schlichtweg nicht. Dadurch wird es schnell mühsam, alle Bereiche des Dungeons in Schuss zu halten, während wir gleichzeitig mit den knappen Goldreserven haushalten müssen.



Verletzte Dämonen heilen ihre Wunden, indem sie sich von Arbeitern bewundern lassen. Umständlich!

Fehler im Spieldesign

Erschwert wird das Ganze durch die umständliche Benutzerführung, aufgrund der man zu viele Dinge von Hand erledigen muss. Beispiel Dämonenfraktion: Um eine Einheit im Rang aufsteigen zu lassen, müssen wir zunächst eine große Beschwörungskammer errichten. Dort bauen wir dann eine teure Pentagrammvorrichtung ein. Danach müssen wir uns einen Arbeiter schnappen und ihn an diesem Apparat opfern. Die Einheit ist dann zwar futsch, doch erst dadurch ist die Maschine geladen, sodass wir uns endlich die gewünschte Kreatur schnappen und auf dem Pentagramm absetzen können – nach einer Weile wird sie dann im Rang aufsteigen. Das alles ist bei einer Einheit schon umständlich, bei einem guten Dutzend wird's aber nur noch lästig.

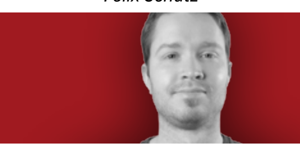
Beispiel Nummer 2: Anders als die Monster der Horde-Fraktion können sich Dämonenkreaturen nicht einfach in Betten legen und so ihre Wunden heilen. Stattdessen müssen sie zu einer Art Schaubühne getragen werden, wo dann unsere knappen Arbeiter heraneilen und die eitle Kreatur bewundern – erst das erneuert ihre Lebenskraft. Selbstredend können unsere Arbeiter in der Zeit weder Gänge graben noch Gold sammeln – wie sich das auf den Spielfluss auswirkt, kann man sich denken. Einen praktischen Kreaturenmanager wie in *Dungeon Keeper* oder *War for the Overworld* gibt's leider auch nicht, das bedeutet: Wenn wir Kreaturen aufheben und woanders absetzen wollen, müssen wir jede von ihnen einzeln im Dungeon suchen und anklicken. All diese Mängel – die kleinteilige Dungeonverwaltung, das umständliche Interface und die zähe Ressourcengewinnung – bremsen das Spiel so deutlich aus, dass viele Wertungspunkte verloren gehen.

Geschmacksfrage Humor

Auch wenn's mal kräftig am Spieldesign hapert, gleicht *Dungeons 2* einigen Ärger mit einer dicken Portion Humor aus. Ob *Der Herr der Ringe*, *Warcraft*, *Harry Potter* oder *Game of Thrones*, es gibt kaum ein Fantasy-Format, das hier nicht schwungvoll durch den Kakao gezogen wird. Die Qualität der Gags schwankt zwar wie ein Ork nach einer Sauftour in der Taverne, doch das ist Monty Arnold völlig gleich: Der Schauspieler und Synchronsprecher, der schon in Daedalics *Deponia* die Hauptfigur Rufus sprach, übernimmt in *Dungeons 2* die Rolle des ständig plappernden Kommentators. Obwohl Arnolds Stimme sicher nicht jeden Hörgeschmack treffen mag und seine Witzchen einfach zu häufig auf den Spieler einprasseln, gibt's an der Qualität seiner Performance wenig zu rütteln: Selbst absurdeste Gags („Euer Dungeon ist voller Joghurt!") intoniert er noch mit so viel Schmackes und Spielfreude, dass sich *Dungeons 2* damit tatsächlich ein gutes Stück von der Konkurrenz abheben kann. Jetzt müsste nur noch das Gameplay mit der Präsentation gleichziehen – dann endlich hätten wir tatsächlich eine gute Alternative zu *Dungeon Keeper*. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



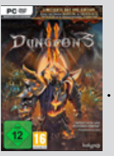
„Schöner Dungeon, aber noch kein Keeper"

Keine Frage, die Richtung stimmt: Das neue *Dungeons* schüttelt viele alte Schwächen ab und guckt sich stattdessen mehr vom großen Vorbild *Dungeon Keeper* ab. Richtig so! Bei der Kerkerverwaltung müsste aber noch vieles runder, schneller und flüssiger laufen, um mit Bullfrogs Klassiker wirklich mithalten zu können. Selbst *War for the Overworld* ist da zum Teil besser. Auch die Oberwelt wirkt mehr wie ein seichtes Echtzeitgeplänkel und nicht wie eine vollwertige Spielebene, auf der ich mich taktisch richtig austoben kann. Von einer Top-Wertung ist also auch das zweite *Dungeons* noch deutlich entfernt. Immerhin: Besser als der erste Teil ist es aber allemal.

WO IST DIE WERTUNG?

Während unseres laufenden Tests veröffentlichten die Entwickler ein umfangreiches Update, das unseren Spielfortschritt unbrauchbar machte. Dank eines Cheats konnten wir die letzten zwei Kampagnenmissionen zwar zumindest noch kurz ausprobieren, aufgrund der knappen Zeit vor Redaktionsschluss aber nicht mehr ganz durchspielen. Auf dieser Grundlage möchten wir noch keine finale Wertung vergeben – eine klare Tendenz ist aber natürlich möglich.

DUNGEONS 2



Ca. € 40,-
24. April 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Realmforge Studios
Publisher: Kalypso
Sprache: Mehrsprachig, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Die DVD-Version benötigt keine Steam-Anbindung, muss aber einmalig über den Kalypso-Launcher aktiviert werden. Es besteht kein Online-Zwang.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Farbenfrohe Dungeons und hübsch animierte Figuren. Zaubereffekte wirken dagegen unspektakulär, zudem bricht die Framerate oft ein.
Sound: Bestens aufgelegter Monty Arnold als dauerplappernder Kommentator. Die Soundeffekte sind okay, bis auf ein irre nerviges, ständig schrillendes Hintergrundgeräusch am Mana-Schrein. Bitte ändern, Kalypso!
Steuerung: Die Maus-Tastatur-Steuerung erscheint zunächst modern und komfortabel, wird später wegen unpraktischer Menüs und zu wenig Übersicht aber mühsam.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 4 Modi wie Deathmatch, King of the Hill oder Domination
Zahl der Spieler: 4, online und LAN

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows Vista (SP2) 32bit oder höher, 3 GHz Dual-Core oder 2,6 GHz Quad-Core CPU, 3 GB RAM, Intel HD4400, Nvidia Geforce GT 440/GT 650M, AMD Radeon HD 7750/R5 255M

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Im Spiel ist man zwar bitterböse, das Ganze wird aber ironisch und ausgesprochen heiter dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.02335.gdf9f840
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00
Die Kampagne ist in ca. 15 Stunden zu schaffen, danach locken Skirmish-Maps und ein Mehrspielermodus.

PRO UND CONTRA

- ➕ Bunte, liebevolle Gestaltung
- ➕ Solide *Dungeon Keeper*-Anleihen
- ➕ Jede Menge Humor
- ➕ Oberwelt als interessantes Konzept
- ➕ Bestens aufgelegter Sprecher…
- ➖ … dessen Gag-Dauerbeschallung aber Geschmacksfrage bleibt
- ➖ Unnötig zäher Dungeonaufbau
- ➖ Zig Detailmängel in der Steuerung
- ➖ Kaum Strategie oder Taktik nötig
- ➖ Performanceprobleme

WERTUNGSEINSCHÄTZUNG

70-73

Von: Wolfgang Fischer

Gutes Point&Click-Adventure aus Spanien mit ungewöhnlichem Stil und düsterer Endzeit-Story

Verweilt man länger an einer Stelle, ändert sich die Realität und man sieht (verdeutlicht durch einen Grießelfilter) die Zukunft oder Vergangenheit dieses Orts. Rätseltechnisch leider nur selten relevant.



Dead Synchronicity

Ein Mann wird verletzt und fällt ins Koma. Als er wieder erwacht, muss er feststellen, dass eine Katastrophe die ganze Welt verwüstet hat. Nein, bei dem Unglückseligen handelt sich nicht um Rick Grimes, dem Protagonisten der Comic- und TV-Reihe *The Walking Dead*, obwohl es Parallelen zum anfangs noch namenlosen Helden von *Dead Synchronicity* gibt. Auch die Ausgangssituation ist ähnlich: Die Menschheit steht vor der Vernichtung. Im Adventure von Fictiorama Games sind aber keine Zombies dafür verantwortlich, sondern die sogenannte „Große Welle". Diese weltweite Katastrophe hat für große Verwüstung gesorgt und eine Pandemie ausgelöst, der immer mehr Überlebende zum Opfer fallen.

Durchdachte Rätsel

Euer Abenteuer beginnt in einem heruntergekommenen Flüchtlingslager, das trostloser nicht sein könnte. Wer krank ist, wird abtransportiert, wer nicht spurt, wird einfach erschossen. Im Laufe des Spiels werdet ihr dementsprechend mit einigen sehr erwachsenen Thematiken konfrontiert.

Während sich der erste Akt nur auf den wenigen Lager-Bildschirmen abspielt, kommen in den anderen drei Akten weitere Abschnitte hinzu, ohne dass *Dead Synchronicity* jemals unübersichtlich wird. Das Rätselniveau ist gut, die Aufgaben sind fast immer logisch und lösbar – nicht zuletzt weil die Interaktionsmöglichkeiten begrenzt sind und das Inventar sich in sinnvollen Grenzen hält.

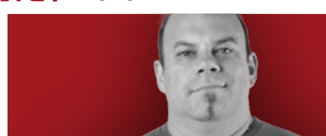
Ein Beispiel: Um Wachen abzulenken, müssen wir ein paar hungrige Katzen anlocken. Wir finden eine leere Dose, mit der die Tiere gefüttert wurden, und kombinieren messerscharf, dass sich vergammelnde Fische in einem nahegelegenen, ausgetrockneten Brunnen sehr gut als Köder eignen würden.

Schwaches Ende

Bevor ihr das erste Mal den titelgebenden Begriff „Tote Synchronizität" hört und zumindest grob erfahrt, was es damit auf sich hat, vergehen gut fünf Stunden, in denen ihr aber gut unterhalten werdet. Kurz darauf ist das Abenteuer dann auch vorbei. Das Ende kommt abrupt, ist ziemlich unbefriedigend und schreit geradezu nach einer Fortsetzung. ❑

MEINE MEINUNG | *Wolfgang Fischer*

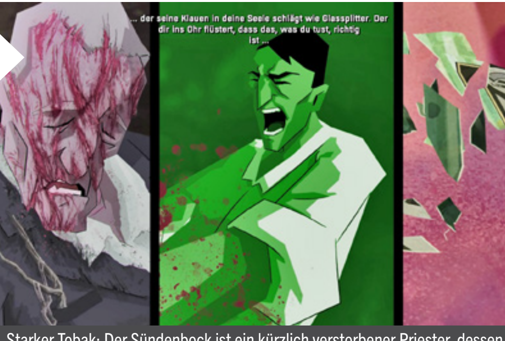
„Bemerkenswertes Debüt mit Luft nach oben"



Dead Synchronicity macht vieles richtig: die Hintergrundstory ist packend, die Rätsel durchdacht und die Synchro sehr gut. Warum der Titel nicht das Niveau von Adventure-Klassikern erreicht, hat aber seine Gründe: Die Identifikation mit dem anfangs namen- und gedächtnislosen Protagonisten und seinen Aktionen im Laufe des Spiels fällt schwer. Die Rätsel sind zwar gut, fordern Adventure-Spezialisten aber nicht ausreichend. Die Grafik und der Stil sind nicht jedermanns Sache, und gerade als die Story in Fahrt kommt, flimmert auch schon der Abspann über den Bildschirm. Ich freue mich auf Teil 2, erwarte aber einige Verbesserungen.



Zwei Jungs sollen sterben, weil sie dem Protagonisten geholfen haben und dabei ein Soldat starb. Wir hängen die Tat kurzerhand einem anderen an.



Starker Tobak: Der Sündenbock ist ein kürzlich verstorbener Priester, dessen Gesicht wir fürchterlich verunstalten müssen.

DEAD SYNCHRONICITY

Ca. € 30,- (Box-Version)
10. April 2015



ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Fictiorama Studios
Publisher: Daedalic Entertainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Steam-Variante ist accountgebunden, die Box-Version ist DRM-frei.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr simple, unspektakuläre 2D-Grafik mit rudimentären Animationen und ausdrucksschwachen Charakteren
Sound: Erstklassige deutsche Synchronisation mit professionellem Sprecher; stimmige, auf Dauer etwas eintönige Musikuntermalung
Steuerung: Gut funktionierende, simple Maussteuerung. Es gibt nur zwei Kommandos: Anschauen und Benutzen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): Windows XP, Core 2 Duo GPU mit 2 GHz, 2 GB RAM (4 GB für Vista oder höher), 4,5 GB Festplattenspeicherplatz, Geforce 8800 GS oder Radeon HD 3470

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Als Held des Spiels werden wir Zeuge grausamer Geschehnisse, bringen Kinder in Lebensgefahr, schänden Leichen und unterstützen ein Vergewaltigungsopfer bei der Selbstjustiz.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 06:00
Im Rahmen des Tests traten keinerlei Probleme auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr erwachsene Thematik
- ➕ Stimmiger Soundtrack
- ➕ Interessante, düstere Hintergrundgeschichte
- ➕ Größtenteils logische und nachvollziehbare Rätsel
- ➕ Erstklassige Sprachausgabe
- ➕ Zuschaltbare Hotspot-Anzeige
- ➕ Einzigartiger Grafikstil ...
- ➖ ... der uns aber nicht sehr gefallen hat
- ➖ Abruptes, unbefriedigendes Ende
- ➖ Unsympathischer, blasser Hauptcharakter
- ➖ Unspektakuläre Präsentation
- ➖ Raum-Zeit-Paradoxe als spielerisches Element fast nicht genutzt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**



WIDESCREEN
DEUTSCHLANDS
EHRLICHES
FILMMAGAZIN
DIE 150. AUSGABE
AB 6. MAI IM HANDEL
JUBILÄUMS-INHALTE:
+ GEHEIMTIPPS AUS 150 AUSGABEN
+ GROSSER RÜCK- & AUSBLICK TECHNIK
+ PATZER DER REDAKTION
+ MEGA ABO-ANGEBOT
GRATIS AUF HEFT-DVD
KOMPETENT ★ VIELSEITIG ★ KRITISCH
150. AUSGABE
WIDESCREEN
THE EXPENDABLES
+ 26 TRAILER
+ JUBILÄUMS-VIDEOQUIZ
STAR WARS
DAS ERWACHEN DER MACHT
14 SEITEN ZU GEORGE LUCAS, STAR WARS & CO.
WIE DIE BERÜHMTE SPACE SAGA WEITERGEHT!
★ KOMPETENT ★
★ VIELSEITIG ★
★ KRITISCH ★
WIDESCREEN – DAS BLU-RAY-, DVD- UND KINO-MAGAZIN
AUCH DIGITAL ERHÄLTLICH I WWW.WIDESCREEN-ONLINE.DE

Sieht aus wie *Puzzle Quest*, spielt sich aber anders: Indem wir bunte Steinchen kombinieren, erhalten wir Ressourcen für unseren Mech.

Ironcast

Von: Felix Schütz

Roguelite-Taktik mal anders: *Ironcast* zelebriert Mech-Gefechte irgendwo zwischen *FTL* und *Puzzle Quest*.

Auf Kickstarter war *Ironcast* nicht gerade ein durchschlagender Erfolg. Aber es reichte aus: 603 Backer erbarmten sich, spendeten 10.183 Britische Pfund und brachten das Projekt damit knapp über die Ziellinie. Die Moneten haben die drei Indie-Entwickler von Dreadbit in ihr Erstlingswerk *Ironcast* gesteckt und damit einen spannenden Genre-Mix geschaffen. In *Ironcast* landen wir in einem fiktiven Jahr 1886, wo wir uns aufseiten der britischen Armee gegen französische Invasoren zur Wehr setzen müssen. Historisch wunderbar daneben führen wir dazu riesige dampfbetriebene Mechs in die Schlacht, mit denen wir taktische Rundenkämpfe inmitten des viktorianischen Londons ausfechten. Cool!

Stahl, Dampf und bunte Steine

Die Kämpfe sind ungewöhnlich: Um unseren Stahlkoloss zu lenken, nutzen wir ein Match-3-System, das auf den ersten Blick an *Bejeweled* oder *Puzzle Quest* erinnert. In der Praxis spielt sich *Ironcast* aber etwas anders, denn wir haben nur drei Züge pro Runde zur Verfügung und teilen uns das Spielbrett auch nicht mit dem Computer-Gegner. Es ist also beispielsweise nicht möglich, dem Gegner Ressourcen vorzuenthalten oder ihm einen Zug zu vermiesen. Stattdessen kümmern wir uns nur um unseren Mech: Indem wir die bunten Steinchen miteinander verbinden, erhalten wir Energie, Kühlmittel und andere Ressourcen, um Waffen abzufeuern, Schilde einzusetzen oder unserem Stahlkoloss ordentlich Feuer unterm Blechhintern zu machen. Außerdem sammeln wir wertvollen Schrott, den wir zwischen Missionen in bitter nötige, aber leider auch übertrieben teure Upgrades wie Waffen und Rüstungssysteme investieren. Zudem leveln wir regelmäßig auf und schalten damit neue Skills frei.



Die Kampagne von *Ironcast* besteht lediglich aus 14 zufallsgenerierten Missionen.



Zwischen Einsätzen rüsten wir den Mech mit neuen Waffen, Schilden, Antrieben und mehr aus.



Clever gewinnt: Da wir nur drei Züge pro Runde haben, müssen wir möglichst viele Steine auf einmal abräumen.



Vor jedem Kampagnenstart wählen wir aus Pilot und Mech. Das Angebot fällt aber leider dünn aus.

Roguelite mit Zufallsfrust

So schön all diese Mechaniken auch sind, leiden sie doch unter dem enorm hohen Zufallsprinzip. Wer Pech hat und partout nicht die Ressourcen oder Upgrades bekommt, die man dringend braucht, sieht ruck, zuck den Game-over-Bildschirm. Besonders hart: In beliebter Permadeath-Manier ist unser zerstörter Mech unwiederbringlich verloren, ein Bildschirmtod ist also endgültig. Immerhin verdienen wir aber mit jedem Kampagnendurchlauf Erfahrungspunkte, die in ein globales Konto fließen und uns so nach und nach neue Upgrades freischalten. So leveln wir mit jeder Niederlage auf und werden stärker. Allerdings sorgt das auch für viele Wiederholungen: Die Kampagne besteht nämlich nur aus 14 Zufallsmissionen und zwei festgelegten Bosskämpfen. Man absolviert die eintönigen Kampfeinsätze einfach immer und immer wieder, bis man irgendwann stark genug ist, um die beiden Bosse zu knacken. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Tolle Basis, aber noch kein richtig gutes Spiel“

Cleveres Match-3-System, Roguelite-Elemente, taktische Rundenkämpfe, dazu dicke dampfbetriebene Mechs – tolle Zutaten für ein Spiel, das diesen „Nur noch eine Runde!“-Charme versprüht! Umso größer war meine Enttäuschung: Abwechslungsreiche Missionsziele, spannende Story? Fehlanzeige. Meistens soll ich einfach nur die Gegner zusammenschießen und dabei möglichst wenig Schaden nehmen. Das ist für die ersten paar Runden ja noch okay, wird aber schnell sehr eintönig und wegen des hohen Zufallsfaktors auch einfach frustig. *Ironcast* braucht mehr Missionen, Bosse, Upgrades und ein faireres Balancing, um auf Dauer zu motivieren. Dann wär's aber super!

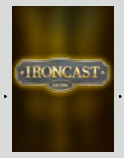


Ausrüstung wie Waffen erhalten wir zufällig, dadurch gerät das Balancing sehr oft ins Wanken.



Sobald wir den Löffel abgeben, werden unsere Erfolge in einen globalen Fortschritt umgerechnet. Danach startet das Spiel einfach von Neuem.

IRONCAST



Ca. € 13,-
26. März 2015

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rundentaktik
Entwickler: Dreadbit
Publisher: Ripstone
Sprache: Multilingual, u.a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel ist nur über Steam erhältlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Cooles Steampunk-Design im viktorianischen London. Die Hintergründe wirken aber sehr detailarm und die Waffeneffekte sehen unspektakulär aus.
Sound: Schöne Musikuntermalung, die sich aber ständig wiederholt. Keine Sprachausgabe.
Steuerung: Präzise Maussteuerung. Nur das Menü zum Auswählen der gegnerischen Zielbereiche ist unnötig versteckt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangabe): Windows XP oder höher, Intel Pentium G630 mit 2,7 GHz, 2 GB RAM, AMD Radeon X850 XT oder vergleichbare Grafikkarte
Empfehlenswert (Herstellerangabe): CPU Intel Core i3 mit 3 GHz, 8 GB RAM, Nvidia Geforce GTX 560 Ti oder vergleichbare Grafikkarte

JUGENDEIGNUNG

USK: Nicht geprüft
In dem Spiel bekämpfen wir feindliche Ironcast-Piloten, die in der Regel bei Kampfende umkommen. Das Kriegsszenario ist düster und ernst, es gibt aber keine blutige Gewaltdarstellung.

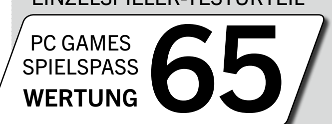
DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00
Es ist fast unmöglich, die genaue Spielzeit anzugeben – wer Glück hat und die richtigen Upgrades bekommt, kann schon nach wenigen Stunden durch sein, andere dürften bis zu 20 Stunden brauchen. Eintönig wird's jedoch schon nach wenigen Runden.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessantes Kampfsystem
- ➕ Schönes Steampunk-Design
- ➕ Globale Kampagnenfortschritte mildern Permadeath-Frust
- ➖ Hoher Zufallsfaktor
- ➖ Mäßiges Balancing
- ➖ Eintönige Missionsziele
- ➖ Nur zwei Bossgegner
- ➖ Keinerlei Abwechslung
- ➖ Überteuerte Mech-Upgrades bremsen Spielfluss

EINZELSPIELER-TESTURTEIL



Der Einkaufsführer

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Evolve: Behemoth



Wie bereits im Vorfeld angekündigt, bläst Entwickler Turtle Rock bei *Evolve* zur großen DLC-Offensive. Für den 4-gegen-1-Shooter kommen zwar alle zusätzlichen Maps kostenlos, für neue spielbare Helden und Monster werden die Spieler jedoch ordentlich zur Kasse gebeten. So kostet der hier vorgestellte *Behemoth*-DLC ganze 15 Euro und bringt euch eben nur eine einzige Spielfigur für die virtuellen Jagdgründe – damit dürfte eigentlich alles über die hanebüchene Preispolitik des Herstellers gesagt sein. Positiv ist aber, dass sich das Gameplay mit der Kreatur stark von den anderen Monstern unterscheidet. So kann Behemoth im Gegensatz zu den anderen Ungetümen weder springen noch fliegen und verlässt sich stattdessen auf seine schlagkräftige Roll-Attacke. In der Kugelform kann er nicht nur seinen Feinden immens schaden, sondern sich zudem flott auf den Karten fortbewegen. Da Behemoth jedoch nur über einen Fernkampfangriff verfügt, machen erfahrene Jägerteams, die ihn aus der Luft am richtigen Ort attackieren, schwer zu schaffen. Der DLC richtet sich somit vor allem an erfahrene Monster-Spieler und sollte – wenn überhaupt – von ihnen gekauft werden.



NAPPMÄULER
Das Monster Behemoth unterscheidet sich stark von den anderen spielbaren Ungetümen im Spiel. Da er weder springen noch fliegen kann, bewegt er sich in Kugelform über die Karten.

SO TESTEN WIR



PC-Games-Award
Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die sieben PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

Der Herr der Ringe Online

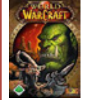
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst! Das Free2Play-Spiel glänzt durch riesigen Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie *Die Minen von Moria* und *Reiter von Rohan*. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

Guild Wars 2

Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: *Guild Wars 2* beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



World of Warcraft

Getestet in Ausgabe: 02/05
Liebt es oder hasst es, aber *WoW* ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor dem Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94



Star Wars: The Old Republic

Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte *Star Wars*-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Mehrspieler-Shooter

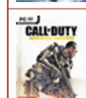
In dieser Rubrik stellen wir euch die Shooter und Actionspiele vor, die ihr unbedingt im Team spielen solltet. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



Battlefield 4

Getestet in Ausgabe: 12/13
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	92



Call of Duty: Advanced Warfare

Getestet in Ausgabe: 12/14
Dank des hervorragenden Waffengefühls und neuer Features wie dem Jetpack ist das neue *Call of Duty* online enorm schnell und mitreißend. Die gut ausbalancierten Karten funktionieren in allen Modi und das motivierende Loot-System sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	87



Evolve

Getestet in Ausgabe: 03/15
Vier Jäger treten gegen einen fünften Mitspieler an, der als übermächtiges Monster durch die klasse designten Maps dieses innovativen Mehrspieler-Shooters von den Machern von *Left 4 Dead* flitzt. Spannend und fair ausbalanciert!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Left 4 Dead 2

Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellt ihr euch schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder ihr trachtet als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Team Fortress 2

Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Free2Play-Shooter bietet auf Dauer motivierende Online-Gefechte zum Nulltarif. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung, dazu kommen zahllose Mods.

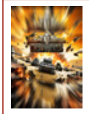
Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84



Titanfall

Getestet in Ausgabe: 04/14
Hochgeschwindigkeits-Shooter mit abwechslungsreichen Maps, exzellentem Bewegungsgefühl und perfekt ausbalancierten Gefechten zwischen meterhohen Mechs und an Wänden entlang laufenden Supersoldaten. Die Story-Kampagne ist aber Murks.

Untergenre:	Mehrspieler-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



World of Tanks

Nicht getestet
Unkomplizierte Free2Play-Panzerschlachten auf Dutzenden Karten. Abwechslungsreiche Spielmodi, ein ausgefeiltes Level-System und spannende Team-Gefechte sorgen für ausgezeichnete Langzeitmotivation. Prima: Der Echtgeld-Einsatz bringt keine unfairen Vorteile.

Untergenre:	Action-Simulation
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Wargaming
Wertung:	--

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Rundenstrategie-Titel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 5: Complete Edition
Getestet in Ausgabe: 10/10 (Hauptspiel)
Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit. Die *Complete Edition* enthält zwei großartige Add-ons, die das Spiel massiv aufwerten.

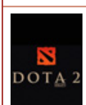
Untergenre:	Rundenstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

Civilization: Beyond Earth — Getestet in Ausgabe: 11/14
Verfrachtet das grandiose *Civilization*-Prinzip auf einen Alien-Planeten

Publisher:	2K Games
Wertung:	87

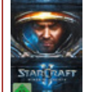
Company of Heroes 2
Getestet in Ausgabe: 07/13
Das Ostfront-Szenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt *Company of Heroes 2* mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	88



Dota 2
Nicht getestet
Zehn Spieler, zwei Teams, ein zeitloses Spielprinzip und eines der fairsten Free2Play-Systeme überhaupt: *Dota 2* fesselt dank gigantischer Heldenauswahl und hohem taktischen Anspruch weit über 100 Stunden lang! Die beste Alternative: *League of Legends*.

Untergenre:	MOBA
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Valve
Wertung:	--

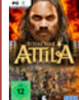


Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der *Starcraft 2*-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeitstrategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Starcraft 2: Heart of the Swarm — Getestet in Ausgabe: 04/13
Das erste Add-on spinnt die Story weiter und baut den Online-Modus aus.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	88 (Einzelspieler)



Total War: Attila
Getestet in Ausgabe: 03/15
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen. Damit einher gehen hohe Hardware-Anforderungen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	88



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

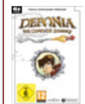
Untergenre:	Rundentaktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

XCOM: Enemy Within — Getestet in Ausgabe: 12/13
Die brillante Erweiterung ergänzt das Hauptspiel um neue Levels und Gegner.

Publisher:	2K Games
Wertung:	91

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie findet ihr Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures findet ihr daher in der Rubrik „Action“!



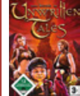
Deponia: The Complete Journey
Getestet in Ausgabe: 11/13 (Goodbye Deponia)
Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit dessen Angebeteter Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' bitterbösen Kommentaren. Die drei Teile bilden eine zusammenhängende Story.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Daedalic Entertainment
Wertung:	85



Harveys neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten *Edna bricht aus* legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Crimson Cow
Wertung:	85

The Book of Unwritten Tales 2 — Getestet in Ausgabe: 03/15
Gelungene Fortsetzung mit üppiger Laufzeit und vielen Gags

Publisher:	Nordic Games
Wertung:	85

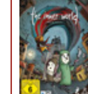


Monkey Island 2 Special Edition
Getestet in Ausgabe: 08/10
Das tolle HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine abenteuerliche Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

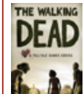
The Secret of Monkey Island SE — Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Inner World
Getestet in Ausgabe: 08/13
Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die schön gezeichneten 2D-Figuren sind hervorragend vertont und die gute Dialogregie sorgt für glaubwürdige Charaktere.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Headup Games
Wertung:	86



The Walking Dead: Season 1
Getestet in Ausgabe: 01/13
Brillant erzähltes Horror-Märchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und vielen bewegenden Szenen. Spielerisch wird zwar nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Telltale Games
Wertung:	85

The Walking Dead: Season 2 — Getestet in Ausgabe: 10/14
Spannende Fortsetzung mit starker Heldin und blassen Nebenfiguren

Publisher:	Telltale Games
Wertung:	79

Battlefield: Hardline

Wir hatten hohe Erwartungen an Viscerals *Battlefield*-Ableger. Die *Dead Space*-Macher sind bekannt für actionreiche, aber zugleich tiefgründige Spiele. Doch bei *Hardline* erlaubt sich das renommierte Studio einen Aussetzer: Die Singleplayer-Kampagne ist ebenso unlogisch wie die der meisten Militär-Shooter. Wir erleben zwar eine aufwendig inszenierte Story um Verrat und Täuschung bei der Drogenbehörde von Miami, die aber im Laufe der Kampagne immer mehr ins Lächerliche abdriftet. So verhaften wir zum Beispiel in den Missionen Verbrecher wie am Fließband und machen damit sogar weiter, als wir gar nicht mehr für die Polizei arbeiten. Zudem sind die Charaktere oberflächlich und Story-Wendungen mehr als vorhersehbar. Insgesamt hat man in den rund sechs Stunden der Kampagne ziemlich viel Spaß beim Ballern, doch das Gefühl, eine Kriminalgeschichte ähnlich wie in *CSI: Miami* nachzuspielen, kommt nicht auf. Die eigentliche Stärke der *Battlefield*-Reihe ist aber der Mehrspieler-Part. Hier macht *Hardline* definitiv am meisten Laune, leistet sich jedoch einige Designschnitzer – vor allem was die brandneuen Modi angeht. In den Heist- und Bloodmoney-Varianten herrscht zum Beispiel heilloses Chaos, weil die Gefechte sich aufgrund der Spielregeln auf nur drei Stellen konzentrieren. Lustig und abwechslungsreich ist hingegen der Hotwire-Modus, in dem wir uns mit den Gegnern heiße Verfolgungsjagden liefern. Insgesamt bleibt der Mehrspielermodus hinter dem von *BF 4* zurück und stellt somit auch keinen echten Kaufgrund dar.

Matti meint:
Ich bin echt enttäuscht: Als großer *Battlefield*-Fan habe ich mich auf ein frisches Setting für die Serie gefreut. Was Visceral mit *Hardline* abliefert, gleicht aber eher einem typischen Militär-Shooter in schlechter Polizeiverkleidung. Trotzdem muss ich zugleich auch sagen, dass das Spiel keine Katastrophe ist. Die typische *Battlefield*-Formel aus gigantischen Mehrspielergefechten und einer aufwendig inszenierten Kampagne macht punktuell richtig Laune. Jedoch spielen sich die Multiplayer-Schlachten des Vorgängers interessanter und sehen obendrein schöner aus.

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**


In der Kampagne können wir auf Knopfdruck Feinde verhaften – auch dann, wenn wir laut der Story nicht mehr für die Polizei arbeiten.



Der Hotwire-Mehrspielermodus stellt eine gelungene Neuerungen für die Serie dar.

Dark Souls 2: Scholar of the First Sin

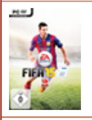
Schon seltsam. Als *Watch Dogs* letztes Jahr das Grafikversprechen des sagenhaften E3-Trailers nicht einlösen konnte, herrschten tumultartige Zustände in der Spielergemeinde angesichts Ubisofts frechen Grafik-Downgrades. Bei *Dark Souls 2* wurde sich dagegen deutlich leiser beschwert, obwohl auch hier ein E3-Trailer schönere Anblicke garantierte, als das Spiel letztlich liefern konnte. Auch die Neuveröffentlichung in der *Scholar of the First Sin*-Edition kann das Versprechen herrlicher Licht-und-Schattenspiele nicht einlösen. Dennoch sorgt sie durch Direct-X-11-Unterstützung für eine kleine optische Verbesserung, vor allem in dunklen Gefilden. Die mit viel Tamtam eingeführte Fackel ist allerdings immer noch nur in wenigen Einzelfällen unverzichtbar. Wichtiger ist da schon die ausnehmend flüssige Framerate; in der neuen Fassung läuft *Dark Souls 2* anstandslos mit 60 Frames pro Sekunde. Allerdings hat das auch zur Folge, dass sich Waffen schneller abnutzen als zuvor. Zusammen mit einigen veränderten Levelpfaden sowie neuen Gegnerplatzierungen müssen sich Kenner des Originals beim erneuten Durchspielen leicht umgewöhnen. Euren alten Spielstand dürft ihr übrigens nicht verwenden. Wer den neuen Boss besiegen und die frische Endsequenz zu sehen bekommen will, muss wieder bei Stufe 1 anfangen. Als Belohnung gibt es eine Reihe neuer Gegenstände. Der Preis dafür ist happig: Neukunden bezahlen 40 Euro, das Upgrade für Besitzer des Originals beträgt immer noch 25 Euro. Definitiv zu viel!

Das Leveldesign wurde minimal angepasst; Statuen versperren öfters als zuvor den Weg.


Fackeln erzeugen sehr schöne Lichteffekte, sind aber weiterhin kein Muss.

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen euch, welche Spiele ihr als Sportfreak gespielt haben müsst, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 15
Getestet in Ausgabe: 11/14
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



NBA 2K15
Nicht getestet
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlt ihr euch während der Partien so, als wärt ihr selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobert ihr mit eurem Spieler die NBA oder hängt beim Sammelkartenspiel „Mein Team“ an der Nadel.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	--

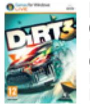


PES 2015: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 01/15
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis und eine authentische Ballphysik ergeben die realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite beim Online-Modus, der Präsentation und den Original-Lizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	84

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie findet ihr die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

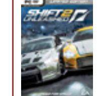


Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

F1 2013
Getestet in Ausgabe: 11/13
Eine Offenbarung für Formel-1-Anhänger, trotz arcadelastiger Fahrphysik: *F1 2013* punktet mit feiner Grafik, starken Motorensounds und realistischem Wetter. Aufgrund der Saisondaten 2013 und des Classic-Modus ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von *Shift 2 Unleashed* fühlt ihr euch wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit *Race Driver: Grid* schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86



NEUZUGANG

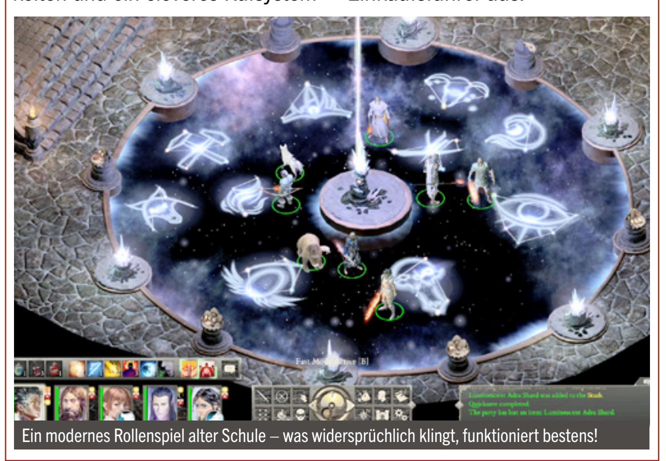
Pillars of Eternity

Seine Traumwertung hat *Pillars of Eternity* bereits im Test eingestrichen. Nun diskutiert die Redaktion: Gehört Obsidians neues Meisterstück in den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Aus Alt mach Neu: *Pillars of Eternity* kleidet die bewährten Qualitäten der Infinite-Engine-Rollenspiele erfolgreich in ein modernes Gewand, das sich angenehm steuern lässt. Dank des leicht durchschaubaren Regelwerks sind die taktischen Echtzeitschlachten nur aufgrund ihres Schwierigkeitsgrads eine Herausforderung – aber nicht weil die Mechanik dahinter so kompliziert ist. Fantastisch geschriebene Dialoge, spannende Quests mit interessanten Entscheidungsmöglichkeiten und ein cleveres Rufsystem sowie die umfangreiche Charakterentwicklung laden zum Experimentieren ein. Der Wiederspielwert ist hoch, auch weil man gerne alle der acht faszinierenden NPC-Gefährten näher kennenlernen möchte. Die feine Oldschool-Atmosphäre packt Genre-Fans von Beginn weg.

Die Contra-Argumente
Die niedrige Levelgrenze, Wegfindungsprobleme im Kampf sowie ungenutztes Potenzial bei Festung und dem Erforschen der Seelen anderer Figuren sind zusammen mit den Fehlern in den deutschen Texten die größten Ärgernisse.

Das Ergebnis
Da gibt es keine zwei Meinungen: Die gesamte Redaktion spricht sich für eine Aufnahme in den Einkaufsführer aus.


Ein modernes Rollenspiel alter Schule – was widersprüchlich klingt, funktioniert bestens!

Rollenspiele

Ihr schlüpft gerne in Zwergenstiefel, tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre! In dieser Liste findet ihr die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



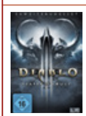
Dark Souls 2
Getestet in Ausgabe: 05/14
Taktische Actionkämpfe für Frustresistente in einer düsteren, unglaublich atmosphärischen Fantasy-Welt. Dank hohem Wiederspielwert und innovativer Mehrspieler-Features eine Empfehlung für alle geduldigen Rollenspiel-Fans. Ein Gamepad ist aber Pflicht!

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	92



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet *Deus Ex* mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86



Diablo 3: Reaper of Souls
Getestet in Ausgabe: 05/14
Das Add-on macht *Diablo 3* zu dem Spiel, das es von Anfang an hätte sein sollen. Der Abenteuermodus hält die Beutehatz auf Dauer frisch und das überarbeitete Itemsystem Loot 2.0 sorgt für langfristige Unterhaltung. Ein Offline-Modus fehlt aber weiterhin.

Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	86



Dragon Age: Inquisition
Getestet in Ausgabe: 12/14
Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Zu finden gibt es toll erzählte Quests mit Entscheidungsmöglichkeiten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

+ Dragon Age: Origins Getestet in Ausgabe: 12/09
Technisch veraltetes Seriendebüt mit unerreichter Spieltiefe

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91

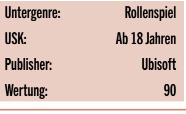


Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt erlebt ihr gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



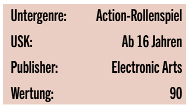
Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kauft euch gleich die Game of the Year Edition mit allen DLCs! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.



Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



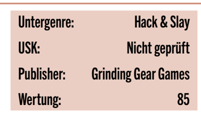
Mass Effect Trilogy
Getestet in Ausgabe: 04/12 (Mass Effect 3)
Das Gesamtpaket enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet massig Action, brillante Charaktere sowie eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Obacht: In der *Trilogy*-Edition fehlen einige hochwertige DLCs!



Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Path of Exile
Getestet in Ausgabe: 12/13
Ein herrlicher *Diablo*-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere völlige ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, sämtliche Spielinhalte sind zu 100% Free2Play.



Untergenre:	Hack & Slay
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Grinding Gear Games
Wertung:	85

NEUZUGANG



Pillars of Eternity
Getestet in Ausgabe: 05/15
Isometrische Taktikkämpfe, toll geschriebene Dialoge und vielschichtige Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses tiefgehend Revival der *Baldur's Gate*-Spielmechanik aus. Obacht: Hier gibt es viel zu lesen, Sprachausgabe ist selten.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	91



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Helden-Epos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig; nur die Steuerung hat kleine Macken. Eine Flut an kostenlosen Fan-Mods schafft Abhilfe.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erlebt ihr eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung schnell vergessen. Tipp: Importiert euren Spielstand aus dem Vorgänger!

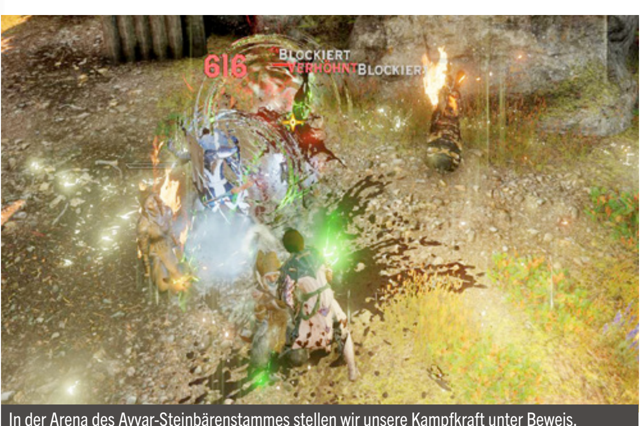
Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bandai Namco
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen

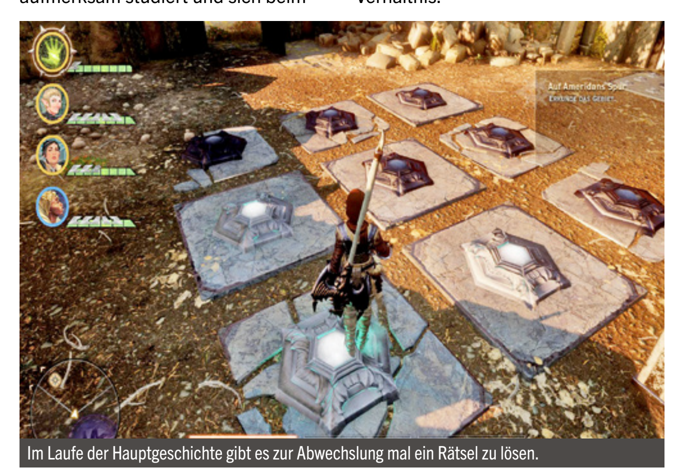
Publisher:	Atari
Wertung:	87

Dragon Age: Inquisition – Hakkons Fänge

DLC


In der Arena des Avvar-Steinbärenstammes stellen wir unsere Kampfkraft unter Beweis.

Auf zur Frostgipfelsenke! So heißt das neue, weitläufige Gebiet, das *Inquisition*-Spieler nach dem Kauf des 15 Euro teuren Story-DLCs *Hakkons Fänge* erforschen dürfen. Die entsprechende Aufgabe taucht nach der Installation des Download-Pakets in eurem Tagebuch auf, weiter geht es dann am Kartentisch der Himmelsfeste. Achtung: Die Reise ist lediglich Helden zu empfehlen, die bereits Stufe 20 oder mehr erreicht haben. Die Frostgipfelsenke punktet mit optischer Vielfalt: Von einer Flusslandschaft unter gewaltigen Bäumen über bergiges Gelände bis hin zu einem finsteren Sumpf ist alles dabei. Zusätzlich liegt das Gebiet an der Küste eines großen Bergsees, was auch einen Ausflug auf eine kleine Insel ermöglicht. Erstmals liegt dabei ein größerer Fokus auf der Vertikalität der Welt; eure Abenteurergruppe erklimmt unter anderem Klippen und sucht in Baumhäusern nach Vorräten. Gefüllt ist die Region mit allerlei Beschäftigungsmöglichkeiten. Im Mittelpunkt: die Hauptgeschichte des DLCs um den letzten Inquisitor, der 800 Jahre zuvor unter mysteriösen Umständen verschwunden ist. Fein: Die meisten Quests stehen direkt oder indirekt mit der Hauptgeschichte in Verbindung, dadurch wirkt die Story deutlich besser in das zu erforschende Gebiet verwoben als im Hauptspiel. Die Aufgaben selbst sind meist guter Standard. So schließen wir ein Bündnis mit Eingeborenen oder stürmen eine Festung. Dazu kommen eine Handvoll cooler Ideen wie die Notwendigkeit, in einem klirrend kalten Dungeon von einem Feuer zum nächsten zu hasten, um nicht zu erfrieren. Auch wenn die meisten Dialoge erneut nur sehr sparsam inszeniert sind, freuen sich Fans des Hauptspiels doch über so manch erhellendes Gespräch mit den Begleitern oder der sympathischen Zwergendame Harding. Dabei kommt vor allem der Humor nicht zu kurz. Wer in den zuweilen zähen Echtzeitkämpfen die Oberhand behält, wird mit jeder Menge Erfahrung sowie einer großen Portion neuer epischer Ausrüstung belohnt. Zudem findet ihr weitere Handwerksrezepte und seltene Rohstoffe, mit denen sich besonders begehrte Gegenstände herstellen lassen. Wie gewohnt gibt es auch wieder etliche Risse zu schließen und Scherben zu sammeln. Wer diese ganzen optionalen Fleißaufgaben erledigt, alle Kodex-Einträge aufmerksam studiert und sich beim Wandern durch die Frostgipfelsenke besonders viel Zeit lässt, ist mit *Hakkons Fänge* gut zehn Stunden beschäftigt. Alle anderen dürften nach etwa der Hälfte der Zeit durch sein. Echte Höhepunkte fehlen aber in jedem Fall; selbst der Drachenkampf im DLC ist für *Inquisition*-Kenner nichts Besonderes. Falls euch bereits das Hauptspiel kalt gelassen hat, wird euch auch *Hakkons Fänge* nicht in Begeisterungsstürme versetzen. Solltet ihr aber einfach nicht genug vom bekannten Gameplay-Mix bekommen und möchtet gerne mehr über die Hintergründe des Stammes der Avvar erfahren, dürft ihr ruhig mit dem Kauf liebäugeln. Im Gegensatz zu so manchem Schmalspur-DLC stimmt im Fall von *Hakkons Fänge* zumindest das Preis-Leistungs-Verhältnis.


Im Laufe der Hauptgeschichte gibt es zur Abwechslung mal ein Rätsel zu lösen.

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher findet ihr hier.

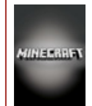


Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – ein wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen. Spielerisch punktet *Limbo* mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind euch nur durch eure eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Ihr baut Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellt Werkzeuge her und verleiht eurer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



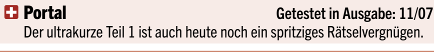
Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem ihr mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhaltet, durch euren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90



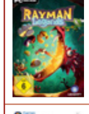
Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießt" euch selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95



+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

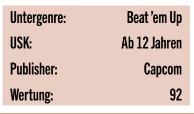


Rayman Legends
Getestet in Ausgabe: 10/13
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln vor großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Vier-Spieler-Koop und 40 Levels aus dem Vorgänger *Origins* inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91



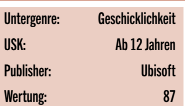
Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die *Arcade Edition* erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.



Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



Trials Evolution: Gold Edition
Getestet in Ausgabe: 05/13
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievoll gestalteten Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.



Untergenre:	Geschicklichkeit
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bildet ihr mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müsst dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed 4: Black Flag
Getestet in Ausgabe: 12/13
In der Rolle eines Piratenkapitäns entert ihr Handelsschiffe, sucht nach Schätzen in der verlockend großen, frei begehbaren Karibik-Spielwelt und erfreut euch an der wunderschönen Kulisse. Kleiner Minuspunkt: Die Aufträge an Land sind eher fade.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichabschnitten und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: erst den Vorgänger *Arkham Asylum* spielen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

+ Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90



Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumt ihr im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft *Dead Space* eine dichte Gruselatmosphäre. Das blutige Abenteuer ist trotz abtrennbarer Körperteile auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

+ Dead Space 2 — Getestet in Ausgabe: 03/11
Blutige und actionreiche Horror-Fortsetzung. Prima Neuerung: Isaac spricht!

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

+ Dead Space 3 — Getestet in Ausgabe: 03/13
Teil 3 bietet packende Action und einen Koop-Modus für zwei Spieler.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkundet ihr die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheit, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

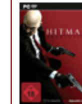
Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91

NEUZUGANG



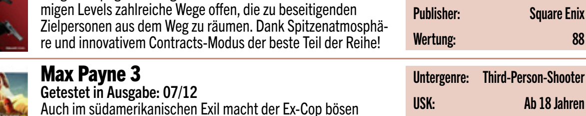
Grand Theft Auto 5
Getestet in Ausgabe: 05/15
Besser geht es kaum: Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	95



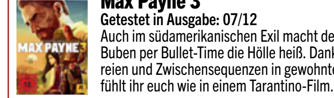
Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen euch in den weitläumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlt ihr euch wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89



The Evil Within
Getestet in Ausgabe: 11/14
Nichts für Menschen mit schwachem Magen: Im Stil der *Resident Evil*-Serie watet ihr durch Seen aus Blut, kämpft gegen Albtraumkreaturen und entkommt fiesen Fallen. Dabei ist zu jedem Zeitpunkt Hochspannung garantiert.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	90



NEUZUGANG

Grand Theft Auto 5

Rhetorische Frage für die Redaktion: Gehört *GTA 5* in den Einkaufsführer?

Die Pro-Argumente
Die Konsolenversionen von *Grand Theft Auto 5* wurden bereits mit Top-Wertungen und Auszeichnungen überhäuft. Zu Recht, denn das Open-World-Spiel punktet mit fantastisch designten Missionen, großartig geschriebenen Dialogen, schrägem Humor und dickem Umfang sowohl im Solo-Modus als auch online. Die PC-Umsetzung ist zudem außerordentlich gelungen, *GTA 5* läuft wie geschmiert. Die Maus-Tastatur-Steuerung funktioniert anstandslos und der PC-exklusive Regisseurmodus ist ein mächtiges Werkzeug zum Erstellen eigener Videos.

Die Contra-Argumente
Bis auf die fehlende deutsche Sprachausgabe und kleine technische Probleme in Zusammenhang mit *GTA Online* fällt uns partout kein Kritikpunkt ein.

Das Ergebnis
Das war eindeutig: Alle Tester stimmen dafür, dass *GTA 5* den Vorgänger in der Action-Liste ablöst.



Die wunderschöne Spielwelt Los Santos eignet sich prima als Fotomotiv.

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedelt ihr gemütlich Inseln, stellt Waren her und achtet auf die Wünsche eurer Bürger. *Anno 1404* sieht grandios aus, ist einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Den Mehrspielerteil liefert das Add-on *Venedig* nach.

Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Cities: Skylines
Getestet in Ausgabe: 04/15
Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden etliche Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich hervorragend steuern und unterstützt massig Mods.

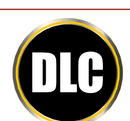
Untergenre:	Aufbaustrategie
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Paradox Interactive
Wertung:	87



Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führt euren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistert Job, Liebe und andere Herausforderungen. Etliche Add-ons erweitern den Spielumfang beträchtlich, sind aber auch sehr teuer.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Borderlands: The Pre-Sequel! – Claptastic Voyage

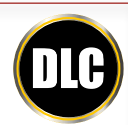


Über den Umfang und die Qualität einiger Download-Inhalte lässt sich bekanntlich streiten. Was Gearbox aber mit der ersten Kampagnenerweiterung für *Borderlands: The Pre-Sequel!* abliefert, ist beinahe über jeden Zweifel erhaben und außerdem ein Muss für jeden eingeschworenen Fan der Serie. Der DLC bietet für gerade mal zehn Euro nicht nur einen üppigen Umfang jenseits von zehn Stunden, sondern punktet vor allem mit sehr abwechslungsreichen und obendrein liebevoll gemachten Umgebungen sowie sehr unterschiedlichen Quests. Die Texaner schließen mit *Claptastic Voyage* die erzählerische Lücke zwischen *The Pre-Sequel* und *Borderlands 2*, indem sie euch im Auftrag des Schurken Handsome Jack in die Gedankenwelt des abgedrehten Roboters Claptrap schicken. Der charismatische Bösewicht ist nämlich auf die Idee gekommen, dass noch geheime Waffenpatente in Claptraps Sourcode versteckt sein könnten, und so ballern wir uns mit bis zu vier Spielern durch die abstrusen (und passend fehlerhaften) Erinnerungen der Blechbüchse. Die Erweiterung bietet aber nicht nur beinharte Kämpfe gegen neue Gegnerarten wie Bugs, Glitches und Viren, die ihr Unwesen in Claptraps Kopf treiben, sondern kommt wie erwartet auch mit vielen sehr lustigen Momenten daher. So gehen wir zum Beispiel der Geschichte des Ur-Claptraps in einer Art Maya-Tempel auf den Grund und müssen dabei in einer absichtlich schlechten *Indiana Jones*-Persiflage an fiesen Fallen vorbeikommen und sogar zum krönenden Abschluss vor einem rollenden Stein wegrennen. Um den DLC vollends genießen zu können, solltet ihr jedoch das Abenteuer erst mit einem erfahrenen Charakter beginnen, da die meisten Loot-Gegenstände einen Level von 30 voraussetzen und die Gegner für Frischlinge eine zu hohe Herausforderung darstellen. Passend zum hohen Schwierigkeitsgrad beinhaltet der DLC auch den *Ultimate Vault Hunter Upgrade Pack 2*, der den Level-Cap der Helden auf 70 erhöht.



In einigen Quests bekommen wir es mit den falschen Erinnerungen von Claptrap zu tun. Hier glaubt die Blechbüchse beispielsweise, als Held einer Stadt gefeiert zu werden. Dabei erfahren wir im Laufe der Quest, dass er eigentlich für den Tod vieler Bürger verantwortlich gewesen ist.

Die Sims 4: An die Arbeit



Nach mehreren kostenlosen Patches, die das Spiel um Geister, Swimming-Pools und Keller erweitert haben, steht jetzt das erste vollwertige Add-on für *Die Sims 4* bereit. Mit einem Preis zwischen 35 und 40 Euro ist *An die Arbeit* aber maßlos überteuert. Immerhin sind ganze vier neue Berufszweige enthalten, bei denen ihr endlich eure Sims an die Arbeitsstätte begleiten dürft. Es macht tatsächlich eine Menge Spaß, als Arzt Krankheiten zu diagnostizieren und dabei mit *Sims*-typischen Witzanimationen belohnt zu werden oder als Polizist Verdächtige zu verhören und Beweise zu sammeln. Auf Dauer wiederholen sich die simplen Aufgaben zwar bald. Wer alle Karrieren verfolgt, dem wird aber so schnell nicht langweilig. Als Wissenschaftler findet ihr unter anderem einen Weg auf eine Alien-Welt und dürft mit den Fremden flirten – selbst außerirdischer Nachwuchs ist möglich. Die Rolle als Geschäftsführer im Einzelhandel fällt auch sehr befriedigend aus, denn hier baut ihr euer eigenes Geschäft auf, heuert Angestellte an und schwatzt Kunden im Gespräch eure Ware auf. Befremdlich: Eine Umkleide gibt es ebenso wenig wie eine Kasse – abgerechnet wird direkt beim Kunden per Tablet.



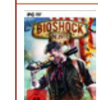
Der Einzelhandel macht am meisten Spaß, hier dürft ihr euer eigenes Geschäft von Grund auf aufbauen.

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen findet ihr nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

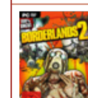
Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspielelemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Bioshock Infinite
Getestet in Ausgabe: 04/13
Die gigantische fliegende Stadt Columbia dient als fantasievolle Kulisse für eine emotionale, verwirrende, spannende und ungeheuer beeindruckende Geschichte. Das grandiose Erlebnis wird nur von biederen Standard-Shooter-Elementen getrübt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	91

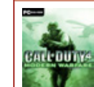


Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86

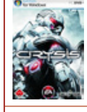
Borderlands: The Pre-Sequel! — Getestet in Ausgabe: 11/14
Noch mehr verrückte Nebenquests, noch mehr Humor, noch mehr Loot

Publisher:	2K Games
Wertung:	85



Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über die schwache KI und die fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Wer nicht genug bekommen kann, spielt die packenden Nachfolger!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf euren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Far Cry 3
Getestet in Ausgabe: 12/12
Lust auf Urlaub in den Tropen? Der Open-World-Shooter bügelt Design-Fehler des Vorgängers aus und punktet mit einer mitreißenden Geschichte, abwechslungsreichen Missionen, abgefahrenen Charakteren sowie befriedigendem Umfang.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	86

Far Cry 4 — Getestet in Ausgabe: 01/15
Im Gebirge macht das bekannte Spielprinzip genauso viel Spaß.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	85

Authentisch wirkende Burgenlandschaften kennzeichnen die prächtige Mittelalterspielwelt in *Kingdom Come: Deliverance*. Entwicklerteam Warhorse nutzt dafür die aktuelle Technik der Cry-Engine 3 und betreibt intensive Historienrecherche.

KINGDOM COME: DELIVERANCE Von: Stefan Weiß

Reale Geschichte erleben

Warhorse Studios setzt auf Authentizität statt Fantasy und erklärt uns seine Philosophie.

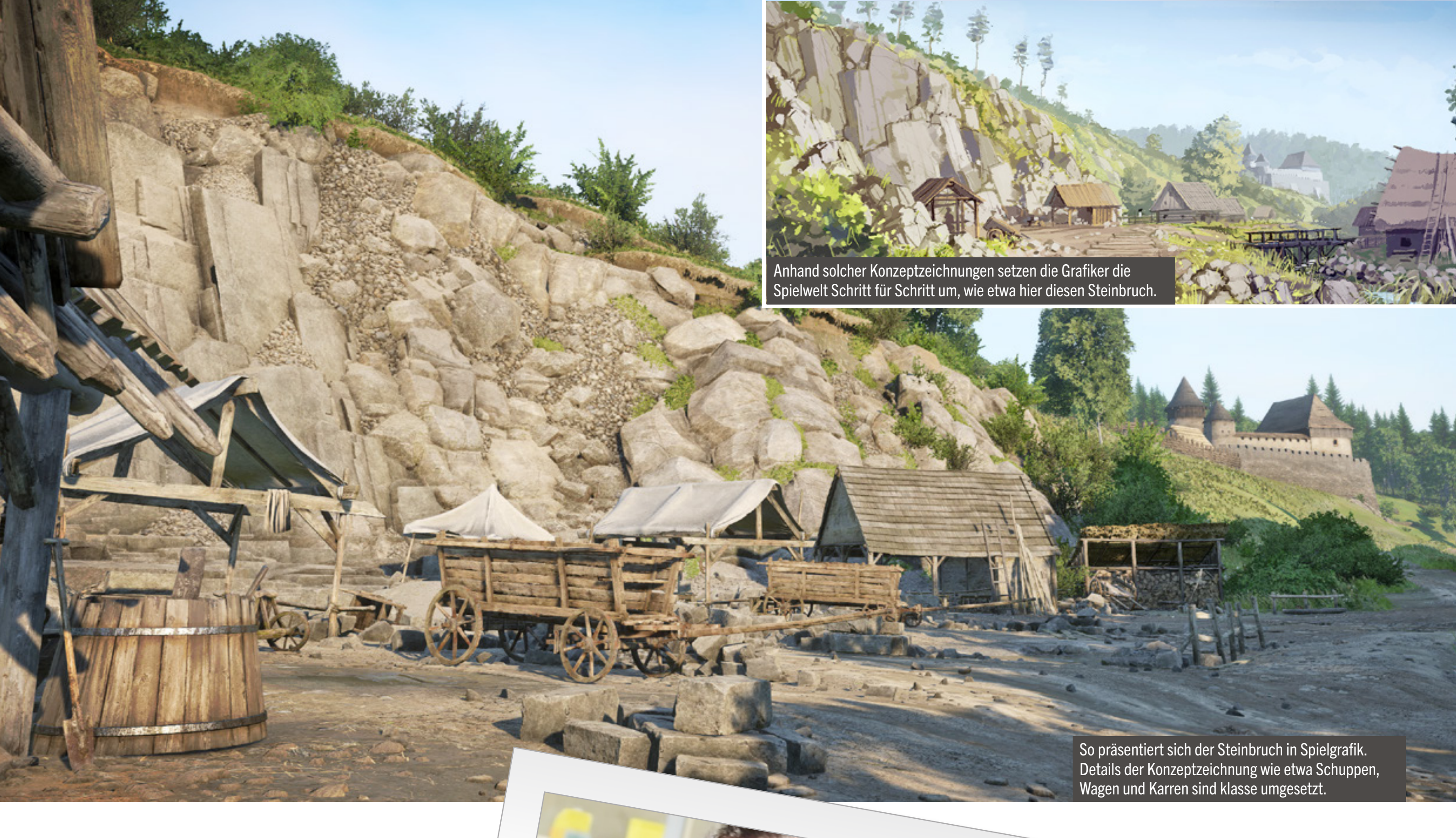
Adam Sporka und Jan Valta benutzen gern ein deutsches Lieblingswort namens „Gesamtkunstwerk“, wenn sie voller Enthusiasmus über ihre Arbeit am Rollenspielprojekt *Kingdom Come: Deliverance* sprechen. Die beiden Tschechen sind begeisterte Musiker und arbeiten an einem adaptiven Soundtrack, der euch als Spieler regelrecht zum Komponisten mutieren lässt. Was sich dahinter verbirgt und wie ungewöhnlich offen uns das Entwicklerstudio Warhorse in Prag die Arbeit an seinem per Kickstarter finanzierten Projekt vermittelt, das berichten wir in unserem Special.

Keine Geheimnisse!

Unser Besuch ist geprägt von einer ganzen Reihe intensiver Gespräche mit verschiedensten Team-Mitgliedern und gefüllt mit detaillierten Einblicken in die ehrgeizige Mittelaltersimulation, die sich in keine typische Genreschublade pressen lässt. Anstatt an einer PR-Präsentation mit auf Hochglanz polierten Showcase-Features dürfen wir an einem Milestone-Meeting teilhaben. Sprich, mittendrin im Kreise der verschiedenen Teams, die unter anderem aus Grafikern, Skriptern, Questautoren, KI-Programmieren, Musikern, Designern und etlichen anderen Abteilungen bestehen, bekommen wir hautnah die Arbeiten der letzten zwei Monate zu Gesicht. Ungeschminkt und ungeschönt erzählen und zeigen die Mitarbeiter, was sie seit dem letzten Milestone erreicht haben. Sie führen Design- und Gameplay-Inhalte vor und erläutern dabei aktuelle Schwierigkeiten und Probleme, die in den kommenden Wochen zu lösen sind. Auch beim Rundgang durchs Studio gibt es keine gesperrten Bereiche oder Monitore, auf die wir nicht schauen dürfen. Sei es das mehrere Quadratmeter große Quest-Board oder die an einer Wand dargestellte komplette Spielwelt des ersten Aktes für *Kingdom Come* oder aktuelle Grafik- und Designmodelle, Warhorse hat nichts zu verbergen und sämtliche Team-Mitglieder, mit denen wir sprechen können, nehmen sich Zeit, erzählen uns engagiert und motiviert von ihrer aktuellen Arbeit. Das erlebt man wahrlich nicht mehr alle Tage im heutigen Videospiele-Business, wo perfekt durchgeplante PR-Kampagnen üblich sind und wo jeder Info-Schnipsel auf die Waagschale gelegt wird.

So plaudern wir etwa mit Lead Game Designer Daniel Vávra über eine Stunde lang über die Herausforderungen, die das Open-World-Spiel mit sich bringt, das Wert auf größtmögliche Authentizität legt. *Kingdom Come: Deliverance* ist kein Rollenspiel, in dem man ständig kämpft, Magie gibt es nicht und euer Heldencharakter ist keine strahlende Weltenretterfigur, sondern ein Rädchen im Zahnwerk einer komplett simulierten Mittelalterwelt. Spielhintergrund ist die historisch korrekte Vorlage eines Böhmen im 15. Jahrhundert, das Spiel basiert auf politischen Ereignissen der damaligen Zeit, einem Zwist zwischen adligen Brüdern, der zu den Hussitenkriegen führte. Akribische Recherche statt Fantasy-Hirngespinste prägen das Rollenspiel, mit dem das Team von Warhorse zeigen möchte, dass spannende Spiele auch ganz ohne die zwar typischen Inhalte mit Massenmarkterfolg, aber den sich darin stets wiederholenden Spielmechaniken funktionieren können. Dass


Die Wälder im Spiel sehen nicht nur fantastisch aus, sondern bieten auch etliche solcher Lagerplätze, die der Spieler nutzen kann.



Anhand solcher Konzeptzeichnungen setzen die Grafiker die Spielwelt Schritt für Schritt um, wie etwa hier diesen Steinbruch.

So präsentiert sich der Steinbruch in Spielgrafik. Details der Konzeptzeichnung wie etwa Schuppen, Wagen und Karren sind klasse umgesetzt.

dies keine leichte Aufgabe ist, das weiß auch Daniel Vávra: „Es gab Leute, die zu Beginn befürchtet haben, unser Spiel könnte langweilig werden, weil die Historie oder das Setting nicht interessant genug sind, doch das ist wahrlich meine geringste Sorge“, so Vávra. „Wir haben inzwischen so viele Ideen für spannenden Mittelalter-Content beisammen, da mache ich mir eher Sorgen darüber, wie wir das alles so ins Spiel packen können, wie wir es möchten.“ Das ist vor allem darin begründet, dass die Entwickler ihr Spiel möglichst authentisch gestalten wollen. Vávra erzählt uns das anhand eines Beispiels für eine Quest-Idee, bei der sich der Spieler in ein Kloster begeben soll. „Ich überlegte mir dafür viele Sachen, was man darin wohl so alles anstellen könnte“, sagt Vávra. Doch die studierte Historikerin Joanna Nowak, die für die geschichtlichen Nachforschungen verantwortlich ist, erklärte dem Game Designer, das dies leider so nicht möglich ist. „Ich musste erkennen“, berichtet Vávra, „dass klösterliches Leben im Mittelalter gänzlich anders stattfand, als ich es erwartet hatte. Viele grundlegende Themen dieser Zeit, die ich für mich als selbstverständlich annahm, entpuppten sich bei genauerer Betrachtung vor dem realen, historischen Hintergrund als falsch. Also habe ich den kompletten Hintergrund dieser Questreihe konsequent überarbeitet und entsprechend angepasst.“

„Schreckliche Ereignisse gehörten zum Mittelalter.“
Daniel Vávra, Lead Game Designer

Ganz ohne Kompromisse geht das nicht immer und es kann schon mal zu intensiven Diskussionen im Team führen. Daniel Vávra erläutert das an einem Beispiel: „Gestern hatten wir beispielsweise eine solche Kontroverse, es ging um eine mögliche Sexszene im Spiel. Ein Teil des Teams war der Meinung, die Szene würde nur drin sein, damit eben eine Sexszene enthalten sei. Ein anderer Teil des Teams empfand die Szene nur als logische Konsequenz, bedingt durch die vorgegebene Quest. Wir haben uns darauf geeinigt, dass es die Szene geben wird, allerdings in einer etwas anderen Form, als ich sie ursprünglich geplant hatte, um sie für alle im Team akzeptabel zu machen.“ Auch andere brisante Themen für mögliche Spielinhalte kommen auf den Tisch, wie zum Beispiel das Thema sexuelle Gewalt. Das ist nichts, was die Entwickler in *Kingdom Come* in irgendeiner Form spielerisch belohnen würden. Trotzdem ist es ein Teil der realen mittelalterlichen Thematik. Etwa wenn Banditen ein Dorf überfielen, plünderten und brandschatzten, dann gab es entsprechende Gewaltszenen. Soll man das nun für ein authentisches Spiel mit in Betracht ziehen oder lieber außen vor lassen? „Ich würde es grundsätzlich befürworten, weil man damit natürlich auch eine ganze Menge Emotionen beim Spieler wecken kann“, betont Vávra. „Du siehst dich als Betrachter oder Spieler solch schlimmen Ereignissen ausgesetzt und daraus resultiert zum Beispiel eine entsprechende Motivation, was du als Nächstes tun würdest. Kinofilme nutzen das intensiv als Stilmittel, nimm nur mal die Eröffnungsszene des Kriegsdramas *Der Soldat James Ryan*, die schlichtweg schockierend ist. Aber sie macht sofort und schnörkellos klar, was Krieg in Wirklichkeit bedeutet und welche Gräuel damit verbunden sind, wenn man daran teilnimmt.“ Solche Themen lassen sich noch weiter spinnen – etwa wie man mit Kindern in der Spielwelt umgeht? Vávra erklärt dazu: „Mit einem Publisher im Genick, der dein Spiel für eine bestimmte Altersgruppe plant, bräuchtest du mit solchen Themen erst gar nicht ankommen. Für *Kingdom Come* versuchen wir


Das Sound-Team nutzt eigene Audioaufnahmen in der Natur, um Szenen wie diese akustisch perfekt zu untermalen. Vom Plätschern des Baches über das Summen von Insekten bis hin zum Wind, der durch die Bäume streicht, ist alles dabei.

„Du brauchst eine Hierarchie für Stille und für Musik!"
Adam Sporka, Musik-Designer

hingegen, uns ernsthaft mit den wirklich schlimmen Themen dieser Zeit zu befassen und zu hinterfragen, ob sie der Spiel-Erfahrung nutzen könnten, sie vielleicht sogar intensiveren. Es kann gut sein, dass wir am Ende ein Spiel haben, das sich ausschließlich an Erwachsene richtet. Nicht nur, weil bestimmte Gewalt- oder Sexszenen aus reinem Selbstzweck enthalten sind, sondern vielmehr, weil sie zur Zeit des 15. Jahrhunderts passen. Das heißt aber nicht im Umkehrschluss, dass wir in *Kingdom Come: Deliverance* völlig gedankenlos Inhalte einbauen, ohne uns darum zu scheren, wie sie auf den Spieler wirken könnten. Es muss schon zum Kontext unserer Geschichte passen. Wir werden auch nicht ein durch und durch brutales, finsteres Mittelalter heraufbeschwören, denn auch das wäre übertrieben. Aber es ist Fakt, dass in dieser Epoche, die wir beschreiben, durchaus schreckliche Ereignisse stattgefunden haben, die wir auch gerne ins Spiel integrieren möchten. Ich denke, wir werden da einen für heutige Verhältnisse sehr ungewöhnlichen Weg einschlagen, mehr möchte ich dazu nicht verraten."

Das kann sich hören lassen

Mit deutlich friedlicheren, aber nicht weniger spannenden Themen als Lead Designer Vávra befasst sich das Sound-Team bei Warhorse. Zu den beiden eingangs erwähnten Musikern Adam Sporka und Jan Valta gesellt sich noch Vojta Nedvěd, der Sound Engineer für *Kingdom Come* zum Gespräch mit uns. Das sympathische Trio verzichtet auf Standardware gängiger Soundbibliotheken und arbeitet stattdessen an einem eigenen Konzept.

Vojta etwa erstellt sämtliche Soundeffekte im Spiel selbst. „Ich benutze für die Geräuschaufnahmen jeweils zwei Mikrofone, um so das menschliche Hören zu simulieren", erklärt er. Das macht sich im Spiel bemerkbar, da es für eine räumliche Akustik sorgt. Die Effekte im Spiel sollen sich so authentisch wie möglich anhören, darum nimmt sich Vojta dafür viel Zeit, um Aufnahmen zu perfektionieren. Wie ernst er seine Aufgabe dabei nimmt, davon zeugt eine Anekdote zum Dankesvideo von Warhorse für die Unterstützung der Backer und der Community. In einer Szene gibt es ein Feuerwerk über einem mittelalterlichen Dorf zu sehen. Um diesen Moment atmosphärisch perfekt zu untermalen, sollte die anschwellende Musik und das Krachen der Feuerwerkskörper gleichzeitig ertönen. Doch der akribische Sound-Experte meinte nur trocken: „Moment, das Feuerwerk zeigen wir aus einer Entfernung von gut 300 Metern, da dürfte der Sound eigentlich erst so eine Sekunde später zu hören sein."

Für Wettereffekte stiefelt Vojta ins Prager Umland, um reale Naturaufnahmen zu machen. „Ich könnte auch die in der Praxis gern genommene Variante benutzen und beispielsweise das Geräusch von brutzelnden Zwiebeln in einer Pfanne aufzunehmen, was sich dann im Studio zu einem Regen-Sound verfälschen lässt", meint er schmunzelnd. Aber das genügt nun mal nicht seinen Ansprüchen für die Qualität der Effekte in *Kingdom Come: Deliverance*.

Einen ebenfalls spannenden Ansatz verfolgt das Sound- und Musikteam, wenn es darum geht, Effekte und Soundtrack aufeinan-


Die studierte Kunsthistorikerin Joanna Nowak ist für die nötige Recherche verantwortlich, damit *Kingdom Come: Deliverance* am Ende so authentisch wie möglich aussieht.



Die gesammelten Erkenntnisse der Recherche zur Historie münden in solche Konzeptzeichnungen.

PRÜFSTAND AUTHENTIZITÄT: EINE WISSENSCHAFT FÜR SICH

Die im Spiel gezeigte Mittelalterwelt soll so authentisch wie möglich wirken. Um diesem Anspruch gerecht zu werden, prüft Kunsthistorikerin Joanna Nowak das Spieldesign anhand verfügbarer Quellen.

Im Zuge der intensiven Recherche zu *Kingdom Come: Deliverance* entstehen viele Erkenntnisse über die wirklichen Gegebenheiten im Mittelalter und das Team stellt sich dann die Frage, inwieweit man Fiktion ins Spiel einbringen kann, damit sich geplante Quest- und Spielideen auch verwirklichen lassen, ohne dabei den historischen Kontext zu sehr aufzuweichen. Die studierte Kunsthistorikerin Joanna Nowak zieht dabei aber nicht nur historische Quellen zurate. „Wir haben großes Glück mit unserer aktiven Community", erzählt sie uns. „Darunter befinden sich etliche Menschen, die sich hervorragend mit verschiedenen Themen des Mittelalters auskennen, wie etwa der Architektur. So erhalten wir viele Vorschläge dafür, wie zum Beispiel Dörfer und Burgen ausgesehen haben und wie sie ausgestattet waren."


In der aktuellen Tech-Alpha in der Version 0.3 sind erste Quests spielbar, die auf Dialoge statt auf simples Kampfgemetzel setzen.

der abzustimmen. Computerspiele nutzen gern sogenannte adaptive Systeme, sprich Musik und Effekte reagieren auf die Aktionen des Spielers, auf Locations, auf die Umgebung. Das gelingt in vielen Spielen mal mehr, mal weniger gut. Das, was uns Adam, Jan und Vojta diesbezüglich zunächst von der technischen Seite erzählen, klingt sehr ambitioniert. Verschiedenste Systeme sollen es möglich machen, dass der Spieler in jeder erdenklichen Situation eine perfekte Sound- und Musikuntermalung präsentiert bekommt. Was nach Theorie und Wunschdenken klingt, dürfen wir im Anschluss an unser Gespräch live erleben. Adam zeigt uns an seinem Arbeitsplatz, wie sich die Theorie in der Praxis anhört. Wir setzen uns einen Kopfhörer auf und auf dem Monitor wechseln sich verschiedenste akustische Szenen ab, die wir durch unsere zufällig gewählte Bewegung in einem Editor-Level erzeugen. Wir hören, wie jemand bei sanfter Musik über eine Wiese läuft, wie Wind durch die Halme streicht, Vögel zwitschern, die Szenerie hört sich malerisch an. Es kommt zu einem Hinterhalt durch angreifende Gegner, die Umgebungssounds wandern in den Hintergrund, die Musik wird dramatischer, innerhalb von Sekunden entsteht eine komplett andere Stimmung. Der Clou dabei ist, dass es keine abrupten Wechsel, kein einfaches Ein- und Ausblenden gibt. Alles hört sich auf Punkt und Note so an, als wären Musik und Sound exakt für diese Situationen so komponiert worden. Das ist jedoch nicht der Fall, sondern das Ergebnis der für den adaptiven Sound verantwortlichen Technik, welche die Soundexperten für *Kingdom Come* entwickelt haben.

Als wichtigen Bestandteil für ein solches Ergebnis nennt das Sound-Trio auch die Art und Weise, wie im Entwicklerteam gearbeitet wird. „Normalerweise ist es üblich, erklärt Musiker Valta, „dass der Komponist für einen Soundtrack das Entwicklerstudio zweimal betritt. Das erste Mal, um den Vertrag zu unterschreiben, und das zweite Mal, um sein Geld zu kassieren. Wir arbeiten hingegen sehr eng mit dem Entwicklerteam zusammen“, führt Adam weiter aus. „Wir wollen von den Questautoren wissen, welche Stimmung sie sich vorstellen, oder von den Grafik-Designern erfahren, wie es um eine Location bestellt ist. Wir komponieren dann Vorschläge, hören uns diese zusammen an, können Feedback nutzen und so Stück für Stück die passende Soundkulisse erarbeiten, was für alle Beteiligten sehr befriedigend ist.“

Musikwissenschafter Adam erklärt: „Nichts ist schlimmer, als wenn du in einem Spiel zwar wundervolle Effekte hast, diese aber permanent von der Musik plattgedrückt werden. Wir arbeiten daher mit einer gewissen Hierarchie – du brauchst Hierarchie für Musik und Hierarchie für Stille, in der du nur durch die Einbindung der Soundeffekte eine tolle Stimmung erschaffst, die der Spieler genießen kann. Ein gutes Beispiel dafür ist, wenn man durch einen Wald spaziert, in dem die zuvor noch orchestral präsente Spielmusik langsam ausklingt und in ein ruhiges Sound-Design übergeht, sodass man dann ganz bewusst die Umgebung wahrnimmt. Das Plätschern eines Bachs vielleicht, das Summen von Insekten, Details, die dem Spieler vermitteln, sich in einer lebendigen Landschaft zu befinden. Dann genügt es beispielsweise, diese Atmosphäre nur hier und da mit dezenten und kurzen Musikpassagen aufzufrischen.“

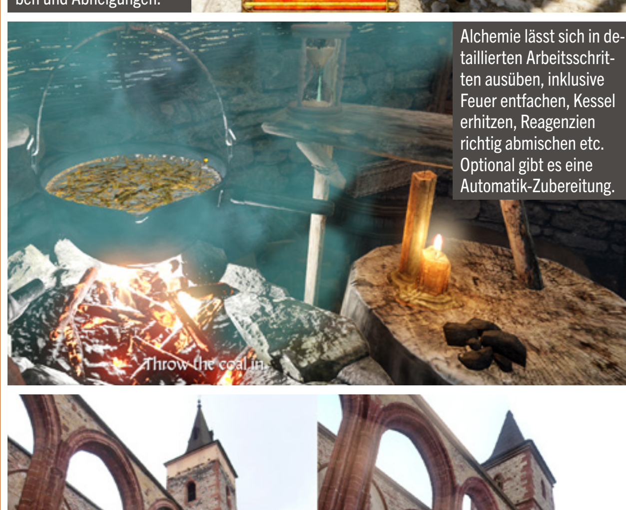
Neben orchestraler Musik sind auch Bereiche für den Einsatz historischer Instrumente vorgesehen, die zur Historie passen. Tavernen sind da bestens geeignet oder auch ein Festival. Valta erklärt dazu: „Die Schwierigkeit besteht allerdings darin, dass für Musik aus dieser Zeit so gut wie keine niedergeschriebenen Noten existieren, die einem verraten könnten, wie damalige Lieder wirklich komponiert wurden. Was wir haben, sind Texte und Strophen, die wir als Inspirationsquelle nutzen können.“

Der Enthusiasmus und die Begeisterung, die das Soundteam im Gespräch und bei der Demonstration uns gegenüber an den Tag legen, sind beeindruckend und geben uns das gute Gefühl, dass das angepeilte „Gesamtkunstwerk“ kein Luftschloss ist, sondern man sich als Spieler darauf freuen kann. Wir hoffen und wünschen uns sehr, dass all die Ideen am Ende auch in ein tolles Spiel münden. ❑

EINE DETAILLIERTE SPIELWELT

Anhand von drei kleinen Beispielen zeigen wir euch, wie akribisch die Entwickler daran arbeiten, dass ihr in *Kingdom Come: Deliverance* eine glaubhafte und lebendig wirkende Spielwelt erlebt.


Jeder Bewohner in der Spielwelt besitzt feste Tagesabläufe. Die NPCs essen, schlafen, gehen zur Arbeit, haben Hobbys, entwickeln sogar Vorlieben und Abneigungen.



Alchemie lässt sich in detaillierten Arbeitsschritten ausüben, inklusive Feuer entfachen, Kessel erhitzen, Reagenzien richtig abmischen etc. Optional gibt es eine Automatik-Zubereitung.


Wie nah an der Realität die Entwickler Gebäude erschaffen, zeigt dieses Beispiel. Links ist die reale Vorlage eines Klosters zu sehen, rechts das Spielmodell.

Vor 10 Jahren

April 2005

Von: Matti Sandqvist

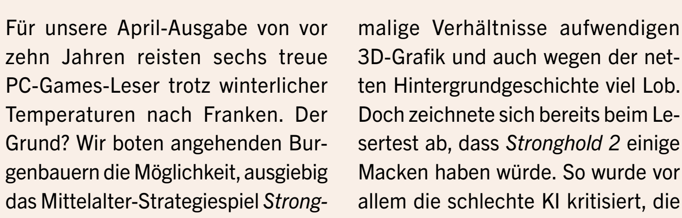
Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Abgaben



▶ Vor zehn Jahren hatten wir die weltweit erste Vorschau zu Phenomics *Spellforce 2*. Aber auch sonst mangelte es mit *Splinter Cell 3* und *Brothers in Arms* nicht an zugkräftigen Themen.

Leser bauen Burgen

Stronghold 2 im PC-Games-Lesertest



Für unsere April-Ausgabe von vor zehn Jahren reisten sechs treue PC-Games-Leser trotz winterlicher Temperaturen nach Franken. Der Grund? Wir boten angehenden Burgenbauern die Möglichkeit, ausgiebig das Mittelalter-Strategiespiel *Stronghold 2* vor seinem Erscheinen auszuprobieren. Da der Festungsbau-Simulator eine wirtschaftliche und eine militärische Spielart anbot, teilten wir die Lesergruppe kurzerhand in zwei Teile auf. In beiden Bereichen bekam das Spiel wegen der für damalige Verhältnisse aufwendigen 3D-Grafik und auch wegen der netten Hintergrundgeschichte viel Lob. Doch zeichnete sich bereits beim Lesertest ab, dass *Stronghold 2* einige Macken haben würde. So wurde vor allem die schlechte KI kritisiert, die zum Beispiel dafür sorgte, dass von Fernkampfeinheiten beschossene Truppen sich nicht wehrten. In unserem Test in der folgenden Ausgabe mussten wir leider feststellen, dass die Entwickler die Leserkritik sich nicht zu Herzen genommen hatten.



Eine bessere Kulisse als die Kaiserburg in Nürnberg hätten wir uns für das Gruppenfoto mit den Lesern nicht wünschen können.

Spectors neues Studio

Deus Ex-Schöpfer geht seinen eigenen Weg

Als Ion Storm Ende 1996 gegründet wurde, galt das Studio als kommender Stern am Spiele-Himmel. Kein Wunder, denn der Entwickler mit Sitz in Dallas wurde von den *Doom*-Mitschöpfern John Romero und Tom Hall aus der Taufe gehoben und ein wenig später gesellte sich auch noch Star-Designer Warren Spector (*System Shock*) dazu. Vor allem Spectors *Deus Ex* war es verdanken, dass Ion Storm nicht bereits in den Neunzigern seine Pforten schließen musste. Doch das unausweichliche Ende kam im November 2004 und so fragten wir uns mehrere Monate lang, welches Projekt das Urgestein als Nächstes angehen würde. In der April-Ausgabe konnten wir dann endlich bekannt geben, dass der *Deus Ex*-Schöpfer ein neues Studio namens Junction Point gegründet hat und an einem Fantasy-Titel arbeitet. Damals konnten wir aber nicht erahnen, dass Spector damit ausgerechnet das Disney-Jump&Run *Epic Mickey* meinte ...



Star-Designer Warren Spector gründete 2005 ein neues Studio.

Chartbreaker

Knights of the Old Republic 2 war ein voller Erfolg

Auch wenn Obsidians *Star Wars*-Rollenspiel nicht ganz das hohe Niveau des Vorgängers erreichte, handelte es sich bei *Knights of the Old Republic 2* um einen sehr erfolgreichen Titel. Das Spiel belegte gleich nach dem Test in der vorherigen Ausgabe den vierten Platz der Charts – sowohl bei den Lieblingsspielen der Leser als auch in der Verkaufs-Top-Ten von Saturn! Ein beachtlicher Erfolg, wenn man bedenkt, dass *KotOR 2* mit etwas altbackener Grafik und zahlreichen Bugs daherkam. *Star Wars*-Jüngern waren zum Glück andere Werte wichtiger wie etwa das gelungene Spieldesign.

Auf zur CeBIT!

Hardware-Neuheiten in Hannover

Auch wenn die Technik-Messe in Hannover vor zehn Jahren schon deutlich an Beliebtheit verloren hatte, war sie für uns PC-Enthusiasten damals – wie auch heute – von großer Bedeutung. So waren unsere Hardware-Experten vor Ort und berichteten in der April-Ausgabe über die kommenden Trends für das Jahr 2005. Auf der CeBIT wurden zum Beispiel die ersten Grafikkarten von Nvidia mit 512 MB Speicher vorgestellt. Die 3D-Beschleuniger waren zur Einführung noch nicht wirklich für die Massen gedacht, da es kaum Spiele gab, die die Hardware ausgereizt hätten, und obendrein lag der Preis bei über 1.000 Euro. Auch bei den von Intel präsentierten ersten lauffähigen Rechnern mit Zweikern-Prozessoren handelte es sich für den Spielesektor eher um Zukunftsmusik. Praxisnah waren dagegen die neuen Spielermäuse von Logitech mit 1.600 dpi, die vor allem Ego-Shooter-Fans zugutekamen.

▼ Vor allem die neuen Grafikkarten und Mäuse begeisterten unsere Hardware-Experten.


Die wichtigsten Neuheiten der CeBIT 2005

3D-Karten mit 512 MByte

Neue Karten für AGP

Turion-Notebooks

Nforce4 SLI Intel Edition

HD DVD/Blu-Ray

Dual-Core-Prozessoren

Spieler-Mäuse

CeBIT-Highlights

PC Games war für Sie in Hannover auf der CeBIT und hat die wichtigsten neuen Hardware-Produkte und Trends aufgespürt.

CPU-Neuheiten

Mainboards und Chipsätze



Fantastische Enthüllung

Die welterste *Spellforce 2*-Vorschau in der PC Games

Wenn es um erfolgreiche Spiele aus Deutschland geht, dürfte die *Spellforce*-Reihe ziemlich weit oben auf der Top-Ten-Liste stehen. In der April-Ausgabe hatten wir die Ehre, nicht nur die sympathischen Macher in Ingelheim am Rhein zu besuchen, sondern auch den zweiten Teil der gelungenen Mischung aus Rollen- und Echtzeit-Strategiespiel weltexklusiv zu enthüllen. Obwohl wir zu dem Zeitpunkt noch nicht genau wissen konnten, dass *Spellforce 2* „fast alles richtig machen" wird, wie Felix dann im Test ein Jahr später feststellte, waren wir von den Ansätzen der Entwickler mehr als begeistert. So setzte Phenomic auf Evolution statt Revolution bei den Fantasy-Schlachten und verbesserte etwa die Bedienbarkeit und die Grafik gegenüber dem Vorgänger. Echt schade, dass das Studio acht Jahre später seine Pforten schließen musste.

◀ Damals noch eine Seltenheit: Hunderte von detailliert dargestellten Einheiten dreschen aufeinander ein.

Taktik-Shooter voll im Trend

Brothers in Arms und *Splinter Cell 3: Chaos Theory* im Test


Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 18 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Un...wöhnlich realistisches Szenario
+ ...che Steuerung
+ ...ckend inszenierte Feuergefechte
+ ...elebte Teamkameraden
− ...ne Story, lineares Leveldesign

...C-GAMES-TESTURTEIL

...NZELSPIELER 81 | Grafik | Sound | Steu... | Meh...

Bei Taktik-Shootern handelt es sich heute eher um ein Nischengenre. Vor zehn Jahren sah das aber noch ganz anders aus. Damals standen uns für die Ausgabe 5/2005 mit *Brothers in Arms* und *Splinter Cell 3: Chaos Theory* zwei heiß ersehnte Testmuster aus dem Genre zur Verfügung. Beide Spiele wussten auf ihre eigene Weise zu begeistern, kamen aber auch mit ziemlich nervigen Schwächen daher.

So waren die Schleichereien in *Splinter Cell 3* unglaublich hübsch inszeniert und Sam Fisher als Held war eine perfekte Besetzung. Doch einige Missionen des Spiels plätscherten eher belanglos vor sich hin und die Neuerungen gegenüber den Vorgängern konnte man an einer Hand abzählen. Trotzdem bekam Agent Fisher mit einer Spielspaßwertung von 86 eine Silbermedaille von uns verliehen. *Brothers in Arms* hingegen sorgte mit seinem ungewöhnlich realistischen Zweite-Weltkrieg-Szenario und den packenden Feuergefechten für viel Laune. Aufgrund des linearen Leveldesigns und der dünnen Story blieb dem Team-Taktik-Shooter jedoch eine Auszeichnung verwehrt.


ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Ubisoft Montreal
Studionote: Sehr gut
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
Mehrspieler (PC/Netz/Internet): 1/4/4
USK-Alterseinstufung: Ab 16 Jahren

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Kla...
Spielbar: 1.800 ... 2 MB RAM ...
Optimum: 2.200 M...

PRO UND CONTRA

+ Filmreife, genial gesprochen...
+ Charismatischer Hauptdarste...
+ Spannende Schauplätze in ...
− Wenig Neues, ziemlich str...
− Unfertig wirkender koope...

PC-GAMES-TESTURTEIL

EINZELSPIELER 86 | Grafi...

MEISTERWERKE

Die Discworld-Saga

Von: Andreas Bertits*

Die Adventures der *Discworld*-Reihe überzeugen durch den Humor und die kniffligen Rätsel – auch heute noch.

„Ein Troll. 50 % Gewalt, 90 % Brustmuskeln und 5 % Gehirn. Er würde selbst auf die mathematische Diskrepanz hinweisen, wartet jedoch noch auf die Lieferung des Vokabulars." Derartige Sprüche gehören in der Adventure-Reihe *Discworld* zum Alltag, denn auf der Scheibenwelt herrscht der Humor und das merkt man von der ersten Sekunde an.

Discworld 1

Das erste Adventure zur Romanserie *Scheibenwelt* von Autor Terry Pratchett wurde im Jahr 1995 veröffentlicht und von Perfect 10 Productions entwickelt. Zur Blütezeit der klassischen Point&Click-Adventures erschienen, bot *Discworld* alles, was sich Fans nur wünschen konnten. Knackige Rätsel, lustige Gespräche mit abgedrehten Charakteren und eine spannende Geschichte.

Diese basiert übrigens auf dem *Scheibenwelt*-Roman *Wachen, Wachen*. Allerdings tauschten die Entwickler des Spiels kurzerhand den Protagonisten aus. Anstatt wie im Buch Sam Vimes muss sich nun der trottelige Zauberer Rincewind aufmachen, hinter die Machenschaften eines finsteren Kultes zu kommen. Das macht aber gar nichts, denn einerseits ist Rincewind ein sympathischer Kerl und andererseits handelt es sich hier um die Scheibenwelt, auf der einfach alles möglich und sogar das Unlogische logisch ist.

Rincewind macht sich nun also im Auftrag der Unsichtbaren Universität der Stadt Ankh-Morpork auf, um einen Drachendetektor zu bauen. Denn eines der geschuppten Tiere hat es auf die Bewohner der Stadt abgesehen. Allerdings

DIE DISCWORLD-ROMANE

Die Scheibenwelt steckt voller Geschichten, die ihr auch in den 40 Romanen nachlesen könnt – Spannung und Humor sind dabei garantiert!

40 Romane umfasst der *Scheibenwelt*-Zyklus von Autor Terry Pratchett. Alle sind sie auf der namensgebenden Scheibenwelt (im Englischen Discworld) angesiedelt. Diese ist tatsächlich eine Scheibe und befindet sich auf dem Rücken von vier Elefanten, die ihrerseits von der Sternen-Schildkröte Groß-A'Tuin durch das Weltall getragen werden. Auf den ersten Blick mag man denken, die Scheibenwelt sei eine reguläre Fantasywelt. Doch dem ist nicht so. Hier werden alle Klischees bedient und verdreht. Sogar Wünsche können wahr werden und die Bewohner sind nicht immer das, was man sich unter ihnen vorstellen würde. Der Tod beispielsweise ist eine tatsächliche Person, welche die Sterbenden holt – auch wenn er dazu nicht immer Lust hat.
In den 40 Romanen, die hierzulande im Piper Verlag erschienen sind, werden die abstrusesten Geschichten erzählt. Autor Terry Pratchett schafft es dabei immer, Humor und Spannung zu verbinden. Neben den Romanen und Computerspielen existieren auch Filme zur Scheibenwelt. Der bekannteste davon ist wohl *The Colour of Magic – Die Reise des Zauberers*, in welchem auch Schauspieler Sean Astin eine Hauptrolle spielt.

Quelle: Piper Verlag



Insgesamt existieren 40 Romane, die in der Scheibenwelt spielen.

* Andreas Bertits ist ehemaliger PC-Games-Redakteur und jetzt freier Mitarbeiter



Discworld: Groß-A'Tuin ist die Schildkröte, auf deren Rücken sich die Scheibenwelt befindet.



Discworld: Zauberer Rincewind muss bei diesen Wachen seine Überredungskünste anwenden.

Discworld 2: Immer wieder trifft man im Verlauf des Abenteuers auf die seltsamsten Gestalten.



Der Tod höchstpersönlich spielt in *Discworld 2: Vermutlich vermisst* eine wichtige Rolle.

wäre Rincewind vielleicht nicht die erste Wahl, wenn es um Angelegenheiten mit Drachen geht. Denn Rincewind ist zwar ein Magier, kann aber seit einem Unfall nicht mehr wirklich zaubern. Außerdem scheint er vom Pech verfolgt zu sein und besonders geschickt ist er auch nicht. Doch das hält ihn natürlich nicht davon ab, sich in das Abenteuer zu stürzen.

Typisch für ein Point&Click-Adventure schickt ihr Rincewind durch verschiedene Bildschirme, sucht diese nach Hinweisen ab und stopft nützliche Gegenstände in das Inventar. *Discworld* wäre nicht *Discworld*, wenn das Inventar nicht auch eine Besonderheit bieten würde. Dieses ist nämlich eine wandelnde Schatztruhe, die jeden Gegenstand mit Genuss verspeist. In typischer Adventure-Manier löst ihr Rätsel, kombiniert Gegenstände und sprecht mit den vielen Bewohnern von Ankh-Morpork. Dazu gehören Affen-Bibliothekare, die kein Wort in eurer Sprache sprechen, oder aber der verrückte Lachi sowie der Tod höchstpersönlich. Die Gespräche strotzen nur so vor Humor und Anspielungen auf Fantasy-Romane und -Filme. Es gibt am laufenden Band etwas zu lachen. *Discworld* wird auch von deutscher Sprachausgabe untermalt, wobei Arne Elsholtz, die deutsche Stimme von Schauspieler Tom Hanks, Rincewind seine Stimme leiht. Dies verdeutlicht, wie professionell das Spiel vertont ist. So kommt während der vielen Gespräche jede Menge Spaß auf.

Discworld 2: Vermutlich vermisst

Bereits ein Jahr nach der Veröffentlichung des Adventures *Discworld* erschien mit *Discworld 2: Vermutlich vermisst* der offizielle Nachfolger. Schon auf den ersten Blick fällt auf, dass sich die Entwickler vor allem grafisch noch mehr Mühe als beim Vorgänger gegeben haben. Das Spiel wirkt wie ein interaktiver Zeichentrickfilm. Hintergründe und Figuren sind detailliert gezeichnet und vor allem die Zwischensequenzen erwecken den Eindruck, einen Cartoon anzuschauen.

Die Geschichte beginnt mit dem Tod – also der Person, dem Sensenmann. Dieser hat die Nase voll von seiner Arbeit und macht sich kurzerhand auf, um in den Urlaub zu fahren. Dass etwas auf der Scheibenwelt nicht stimmt, bemerken die Bewohner daran, dass eigentlich Verstorbene nicht wirklich sterben wollen. Kein Wunder, ohne Sensenmann findet selbst der Älteste der Alten keinen Tod. Da man nicht möchte, dass sich die Straßen der Stadt Ankh-Morpork langsam, aber sicher mit wandelnden Leichen füllen, schickt man den Zauberer Rincewind los, um nach dem Gevatter Tod zu suchen. Schließlich erledigte der trottelige Zauberer schon die Angelegenheit mit dem Drachen im Vorgängerspiel sehr gut – zumindest jedoch zufriedenstellend.

Wer die *Scheibenwelt*-Romane kennt, der bemerkt sicher schnell, dass die Geschichte von *Discworld 2: Vermutlich vermisst* auf den Romanen *Alles Sense, Voll im Bilde* sowie *Lords und Ladies* basiert.

Wie auch schon im Vorgänger erkundet ihr wunderschön gezeichnete Areale, kombiniert Gegenstände, löst Rätsel und sprecht mit vielen abstrusen Gestalten, um möglichst viele Hinweise zu sammeln. Wieder kommt der Humor nicht zu kurz und man wird durch viele lustige Sprüche amüsiert wie etwa „Ha! Nimm Axt, öffne Tür, töte Drache ... Warum wurde ich nicht in der Epoche der Text-Adventures geboren?“ Rincewind weiß einfach, wie er die Spieler bei Laune halten kann. Auch dieses Mal leiht wieder Synchronsprecher Arne Elsholtz dem Zauberer die Stimme, sodass man sich von der ersten Minute an wie zu Hause fühlt. Zudem trefft ihr auf viele Bekannte aus dem Vorgänger, wie den Affen-Bibliothekar. Sogar Rincewinds wandelnde Truhe darf als Inventar nicht fehlen. *Discworld 2: Vermutlich vermisst* macht mindestens genauso viel Laune wie der Vorgänger und jeder, der Adventures liebt, sollte sich dieses klassische Adventure unbedingt ansehen.

Discworld Noir

Drei Jahre später, 1999 erschien der dritte und bisher letzte Teil der *Discworld*-Reihe und überraschte die Fans komplett. Denn nicht nur verkörpert man in *Discworld Noir* nicht mehr den Zauberer Rincewind, sondern auch der schrille Hu-

TERRY PRATCHETT – DER HERR DER SCHEIBENWELT

Quelle: Wikipedia

Terry Pratchett schrieb nicht nur 40 Romane in der *Scheibenwelt*-Saga, sondern noch viele weitere Bücher. Am 12. März 2015 verstarb er am Benson-Syndrom.

„Zu guter Letzt, Sir Terry, müssen wir nun zusammen gehen. – Terry nahm den Tod bei den Armen und beide schritten durch die Tore zur schwarzen Wüste unter der endlosen Nacht. – Ende." Dies waren die letzten Nachrichten von Sir Terence David John Pratchett, die er am 12. März 2015 über Twitter verschickte. Am selben Tag starb er im Alter von 66 Jahren am Benson-Syndrom, einer Alzheimer-ähnlichen Krankheit.
Terry Pratchett wurde am 28. April 1948 in Beaconsfield, Buckinghamshire, England geboren. Pratchett war gelernter Journalist und arbeitete bei einer Lokalzeitung. Während eines Interviews mit einem Verleger erwähnte er, dass er nebenbei einen Roman mit dem Titel *Die Teppichvölker* geschrieben habe. Dies war der Beginn seiner Karriere als Autor. Allerdings dauerte es eine Weile, bis er wirklich von seinen Büchern leben konnte, weswegen er sich einige Jahre als Pressesprecher eines großen Betriebs durchschlagen musste. Später jedoch schaffte er den Durchbruch und veröffentlichte pro Jahr bis zu zwei Romane. 2007 gab Terry Pratchett bekannt, am Benson-Syndrom zu leiden. Dies führte dazu, dass er seine Bücher nicht mehr tippen konnte, sondern sie per Diktiergerät einsprechen musste. Ein Jahr später, am 31. Dezember 2008 wurde er für seine Verdienste um die Literatur von der Queen zum Knight Bachelor ernannt. Seit diesem Tag durfte er sich Sir Terry Pratchett nennen. Er erhielt sogar ein eigenes Wappen, auf dem ein Ankh und eine Morpork-Eule zu sehen sind – als Hommage an die Stadt Ankh-Morpork aus seinen *Scheibenwelt*-Romanen. Nach seinem Tod forderten seine treuen Fans den Gevatter Tod per Petition auf, den Autor doch wieder gehen zu lassen.



Sir Terry Pratchett ist Autor der *Scheibenwelt*-Romane und vieler anderer Bücher.

mor, der einem das Herz aufgehen ließ, ist verschwunden.

Das bedeutet nicht, dass aus *Discworld* ein todernstes Spiel geworden ist, dennoch muss man mit einer anderen Atmosphäre rechnen. Dies zeigt sich bereits am sehr düsteren Intro, in dem eine Person durch die Straßen der Stadt Ankh-Morpork gejagt und schließlich ermordet wird. Die Leiche liegt in ihrem Blut, bevor das Spiel zur nächsten, ebenfalls düsteren Szene wechselt. Wie der Name *Discworld Noir* vermuten lässt, ist das Spiel dieses Mal im Film-noir-Stil gehalten. Dies bedeutet, dass es so gut wie keine bunten Farben gibt und man nur in der Dunkelheit unterwegs ist. Das allein schafft eine im Vergleich zu den Vorgängern deutlich bedrückendere Atmosphäre.

Ihr übernehmt dieses Mal die Rolle des Privatdetektivs Lewton. Er ist der einzige Privatdetektiv Ankh-Morporks und entsprechend beschäftigt. Eine mysteriöse Frau sucht ihn auf und möchte, dass Lewton herausfindet, was mit ihrem Geliebten geschehen ist. Dieser verschwand und tauchte nicht mehr auf. Also zieht Lewton los und kommt bald einer Reihe von Morden auf die Spur. Weitere Untersuchungen ergeben, dass eine groß angelegte Verschwörung im Gange ist, in die Lewton nun gezogen wird.

Ihr steuert Lewton ähnlich wie Rincewind in den Vorgängern per Maus und erkundet verschiedene Schauplätze, um Hinweise auf die Morde zu finden. Auch stehen wieder viele Gespräche mit den Bewohnern der Stadt an. Zwar ist die Geschichte durchaus spannend und auch schwarzer Humor kommt nicht zu kurz, dennoch vermisst man schon nach kurzer Zeit die Unbeschwertheit der beiden Vorgänger. Alles wirkt für die Scheibenwelt zu düster und einen Tick zu ernst. Das verwundert auch nicht, denn die Geschichte stammt dieses Mal nicht von Autor Terry Pratchett, auch wenn dieser den Entwicklern beratend zur Seite stand. Zwar ist *Discworld Noir* keinesfalls ein schlechtes Spiel, wer aber ein Adventure im Stil der beiden Vorgänger erwartet, ist zumindest stark verdutzt.



Discworld Noir: Bildhauer Rodan kann Detektiv Lewton eventuell wichtige Hinweise geben.

Lachen, bis der Arzt kommt

Die *Discworld*-Spiele versprühen eine ganz besondere Atmosphäre und kramt man sie nach langer Zeit wieder einmal heraus und spielt sie, dann versetzen einen die Adventures sofort wieder in diese abgedrehte Fantasywelt. Man fühlt sich gleich wie zu Hause und kann über jeden Witz wieder herzhaft lachen, selbst wenn man ihn schon zum zehnten Mal gehört hat. Zumindest die beiden ersten Teile sind absolute Klassiker, zeitlos und selbst heute noch gut spielbar. Wer auf Adventures steht, der sollte die Serie unbedingt spielen! ❑

ANDREAS ERINNERT SICH:



Ich muss zugeben, vor dem Computerspiel *Discworld* kannte ich die Scheibenwelt nur von den Erzählungen meiner Freunde. Selbst hatte ich bis dahin keinen der Romane gelesen. Als ich mich aber in die Abenteuer des ersten *Discworld*-Adventures stürzte, wuchs mein Interesse an dieser außergewöhnlichen Welt. Selten musste ich in einem Spiel so viel lachen wie bei *Discworld*. Mit Rincewind konnte ich mich gut identifizieren, denn auch ich war nicht der Geschickteste oder Klügste. Rincewind war aber trotz all seiner Fehler immer sympathisch und das gefiel mir. Der Humor, die vielen tollen Ideen und der Umstand, dass viele bekannte Fantasy-Elemente gekonnt auf die Schippe genommen wurden, ließ mir das Spiel immer mehr ans Herz wachsen.
Als *Discworld 2: Vermutlich vermisst* angekündigt wurde, war ich Feuer und Flamme. Schon die ersten Screenshots in Magazinen konnten mich begeistern, sah alles doch aus wie ein Zeichentrickfilm. Das passte meiner Meinung nach hervorragend zur Scheibenwelt und ich konnte es kaum erwarten, endlich die neuen Abenteuer von Rincewind zu erleben. Ich wurde nicht enttäuscht. Obwohl *Discworld* Teil 1 mein erster Kontakt zur Scheibenwelt war, bescherte mir *Discworld 2: Vermutlich vermisst* meine schönsten Erinnerungen an die Welt. Die Geschichte war noch spannender, noch abgedrehter, noch witziger. Die Charaktere waren noch interessanter und abstruser zugleich und die Gespräche so voller Humor, dass ich immer und immer wieder in diese Welt abtauchen wollte. Doch nach *Discworld 2: Vermutlich vermisst* war erst mal Schluss und ich widmete mich einigen der Romane, die mich sehr gut bei Laune hielten. Schließlich wurde *Discworld Noir* angekündigt und meine anfängliche Begeisterung wich Skepsis. Das sah nicht aus wie meine *Discworld*. Alles war viel zu düster und wo war Rincewind? Neugierig spielte ich aber auch diesen Teil, doch so richtig warm wurde ich nicht damit. Vielleicht weil ich etwas anderes erwartet hatte, denn *Discworld Noir* ist alles andere als ein schlechtes Spiel und steckt selbst einige aktuelle Adventures mit den Rätseln und abwechslungsreichen Gesprächen in die Tasche. So ist *Discworld Noir* der einzige Teil der Reihe, den ich bisher nur ein einziges Mal durchgespielt habe. Viel lieber verbringe ich Zeit mit Rincewind. Schade nur, dass seit *Discworld Noir* kein weiteres Spiel in der Serie mehr erschienen ist. Doch was nicht ist, kann ja noch werden und ich würde mich wie ein kleines Kind über ein neues Adventure freuen.

Sind Abo-Modelle am Ende?

THE ELDER SCROLLS ONLINE: TAMRIEL UNLIMITED

Von: Sascha Lohmüller

Mit *TESO* verabschiedet sich ein weiteres MMORPG von den Abo-Gebühren – wir werfen einen Blick auf das Bezahlmodell.

Als das Genre der Online-Rollenspiele noch in den Kinderschuhen steckte, waren monatliche Gebühren gang und gäbe. *Ultima Online*, *Everquest*, *Meridian 59* oder der erste Kassenschlager *World of Warcraft* – wer hier dabeisein wollte, schloss ein Abonnement ab, zahlte einen regelmäßigen Beitrag und wurde dafür auf die Server gelassen. In den letzten Jahren jedoch setzen sich immer mehr die Alternativen Free2Play (komplett gratis) und Buy2Play (einmaliger Kaufpreis) durch. Laufende Kosten der Hersteller werden in diesem Fall nicht über die monatlichen Gebühren gedeckt, sondern über freiwillige Zahlungen der Spieler in diversen Cash-Shops etwa, in denen die Nutzer mal optische Spielereien, mal deutliche Gameplay-Vorteile erstehen. Dies geht mittlerweile so weit, dass nur noch wenige Titel auf ein Abo-Modell (siehe Extrakasten unten) setzen und teilweise zusätzlich dazu auch noch einen Item-Shop anbie-

DIE LETZTEN ABONNEMENT-MOHIKANER

Nur sehr wenige Spiele setzen heute noch auf ein „klassisches" Abo-Modell – diese vier MMOGs sind die prominentesten unter ihnen.

Final Fantasy XIV: A Realm Reborn



Beim ersten Release war *Final Fantasy XIV* eine Katastrophe. Mittlerweile wurde das Spiel als *FF XIV: A Realm Reborn* aber relauncht und läuft seitdem erfolgreich inklusive Abo-Modell. In Kürze erscheint sogar das Add-on *Heavensward*. Pläne für eine Änderung des Bezahl-Modells gibt es aktuell nicht – kein Wunder, denn vor allem in Asien läuft der *FF*-Online-Ableger bombig. Der indirekte Vorgänger *FF XI* übrigens auch. Mit Abonnement.

EVE Online



Der Sci-Fi-Sandkasten *EVE Online* ist das älteste Spiel in dieser Runde – umso erstaunlicher, dass das Abo-Modell immer noch funktioniert. Das liegt zum einen daran, dass die *EVE*-Community wohl der treueste Haufen Fans ist, den man sich wünschen kann, zum anderen daran, dass besonders fleißige Piloten sich ihre Spielzeit auch im Spiel selbst verdienen können, ganz ohne Echtgeld-Einsatz.

ten. Auch immer mehr ehemalige Abonnement-Spiele steigen auf andere Bezahlmodelle um: *Everquest 1* und *2*, *Der Herr der Ringe Online*, *Age of Conan*, *Star Wars: The Old Republic*, *Tera* ... die Liste ist lang. Mitte März gesellte sich nun *The Elder Scrolls Online* als neuestes Mitglied in den Club der Ex-Abo-Spiele. Im Folgenden stellen wir euch daher den Item-Shop von *Tamriel Unlimited* und die wichtigsten Neuerungen vor und stellen uns anhand dessen die Frage: Haben Abo-Modelle nun endgültig ausgedient?

DER KRONEN-SHOP VON THE ELDER SCROLLS ONLINE

Wer auf kosmetische Spielereien und Boni steht, schaut im Kronen-Shop vorbei.

Zugegeben: Allzu spektakulär fällt das Angebot noch nicht aus: Kostüme, Haus- und Reittiere, Verbrauchsgüter – nett, aber auch nicht mehr. Unter dem Punkt Pakete wird es bald spannender: Momentan gibt es hier nur Upgrades wie die Imperial Edition, aber neue Content-DLCs sollen bald folgen.





Nix Wichtiges ... aber auch nix Tolles

Wichtigste Information direkt vorneweg: Der Item-Shop von *TESOTU* (ein tolles Akronym!) ist ein Vorbild in Sachen Fairness. Hier gibt es keine Dinge, die ihr zwingend kaufen müsst, keine unfairen Vorteile in Sachen Gameplay und keine quasi-obligatorischen Komfortverbesserungen wie etwa bei *The Old Republic*. Stattdessen investiert ihr eure für Echtgeld erstandenen „Kronen“ in Reit- und Haustiere, Tränke, Kostüm-Sets und einige wenige Konto-Upgrades. Beispielsweise könnt ihr euren Account zur Imperial-Edition aufwerten. Allerdings ist aktuell noch nichts zu sehen von den angekündigten DLCs und Content-Updates, die ebenfalls im Kronen-Shop angeboten werden sollen. Entsprechend enttäuscht sind momentan diejenigen, die bereits von Anfang an dabei sind und schlicht und ergreifend nichts mehr zu tun haben. Falls diese Spieler ihre Hoffnung in die Buy2Play-Umstellung gesetzt hatten, schauen sie jetzt vorerst wieder in die Röhre. Hinzu kommt, dass die kosmetischen Items aktuell noch etwas unspektakulär wirken. Klar, die Guar-Reittiere sind ganz witzig, die neuen Pferde-Skins hübsch designt und auch die Kostüme machen hier und da was her. Nichtsdestotrotz bietet der Shop aktuell nur wenig Kaufanreize – wir vermuten mal, dass sich das spätestens mit den DLCs ändern wird.

Doch die Buy2Play-Umstellung samt Item-Shop ist nicht die einzige Neuerung in Sachen Bezahlmodell. Wer weiterhin eine Abo-Gebühr entrichten will, kann das nämlich durchaus tun – nur verpflichtend ist es nicht mehr. ESO Plus nennt sich dieses System nun und schlägt wie gehabt mit knapp 13 Euro pro Monat zu Buche. Als Belohnung dafür gibt es 1.500 Kronen monatlich für den Shop, alle DLCs, die während eurer ESO-Plus-Mitgliedschaft herauskommen, gratis, sowie einen zehnprozentigen, dauerhaften Bonus auf eure erhaltene Erfahrung, das gesammelte Gold und den Fortschritt beim Crafting. Ein äußerst faires Angebot, wie wir finden, vor allen Dingen für diejenigen, die gern und häufig Charaktere leveln, munter Handwerk betreiben und auf den kosmetischen Shop-Krempel stehen. Ob sich die Plus-Mitgliedschaft allerdings für „Endgame“-Spieler rechnet, wird sich erst dann zeigen, wenn die Entwickler wirklich regelmäßig Content nachschießen und deren Preispolitik feststeht.

Veteranen, Champions, Kriminelle

Auch in Sachen Gameplay haben die Entwickler fast zeitgleich zur Umstellung einige Änderungen vorgenommen. Die wohl einschneidendste betrifft das von den meisten Spielern ungeliebte Veteranen-System. War es bisher so, dass ihr nach dem Erreichen von Level 50 noch bis zu 14 weitere Veteranen-Ränge erklimmen konntet, um euch so Zugang zu besserer Ausrüstung und höherstufigen Dungeons zu verschaffen, sammelt ihr nun zusätzlich noch Champion-Punkte. Diese investiert ihr in diverse passive Upgrades für euren Charakter. Irgendwann im Laufe des Jahres sollen dann die Veteranenränge aus dem Spiel gepatcht werden, die Champion Points übernehmen dann die alleinige Funktion der Charakter-Entwicklung auf der Maximalstufe. Aktuell ist der Mischmasch aus beiden Systemen aber gerade für Neulinge etwas verwirrend. Vielleicht hätte Bethesda hier lieber gleich einen richtigen Cut machen sollen.

Deutlich durchdachter ist da schon das von vielen Spielern gewünschte Justiz-System, auch wenn es aktuell gar nicht komplett implementiert ist und noch erweitert werden soll. Wie in den Singleplayer-Teilen der Reihe dürft ihr in *TESO* nun nämlich Verbrechen begehen, ganz gleich ob Diebstahl, Einbruch, Überfälle oder Mord. Werdet ihr dabei von Wachen er-



NCsofts *Wildstar* ist der Jungspund in dieser Runde, startete das Spiel doch erst im Juni 2014. Wie bei *EVE* und neuerdings *World of Warcraft* könnt ihr auch für eine Ingame-Währung Spielzeit erstehen. Pläne für eine Free2Play-Umstellung gibt es aktuell nicht, allerdings dürfte der etwas verhunzte Start mit seinen vielen Bugs einige Spieler vergrault haben.



Platzhirsch und Genre-König *WoW* hat aktuell sicherlich die wenigsten finanziellen Probleme, schließlich zählte man bei der letzten Erhebung Ende 2014 wieder zehn Millionen aktive Accounts. Insofern ist eine Umstellung auf ein eventuelles Free2Play-Modell noch in weiter, weiter Ferne. Allerdings könnt ihr neuerdings auch Spielzeit-Token gegen Ingame-Gold erwerben. Die müssen andere Spieler jedoch erst für Echtgeld kaufen.

INTERVIEW MIT MATT FIROR

„Die Spieler begrüßen die Tatsache, dass sie kein Abo mehr benötigen."

PC Games: Ist der Wechsel von einem Abo-Modell zu Buy2Play für euch gut verlaufen oder musstet ihr irgendwelche Hindernisse überwinden?

Firor: „Es ist sehr glatt abgelaufen. Tatsache ist, dass ich es mir kaum besser hätte vorstellen können. Natürlich müssen wir sicherstellen, dass wir weiterhin neue Dinge im Kronen-Shop einführen, sodass die Spieler etwas zu kaufen haben und diese Items auch zu unserer Komfort- und Anpassungs-Philosophie passen."

PC Games: Wie ist das Feedback seitens der Community zur Buy2Play-Umstellung bislang ausgefallen?

Firor: „Es war sehr positiv. Die Spieler begrüßen die Tatsache, dass sie kein Abo mehr abschließen müssen, aber ein ESO-Plus-Mitglied werden können, wenn sie möchten. Sie mögen es auch, dass wir das Spiel nicht darauf ausgerichtet haben, dass man die Gegenstände aus dem Kronen-Shop zwingend braucht."


Matt Firor ist Präsident von Zenimax Online.

PC Games: Seit dem 17. März sind sicher viele alte Spieler zurück und neue hinzugekommen – könnt ihr uns irgendwelche Zahlen nennen?

Firor: „Wenig überraschend ist es, dass die Server-Bevölkerung nach dem Wechsel des Geschäftsmodells deutlich nach oben gegangen ist. Jeder, der das Spiel einmal gekauft hat, kann nun zurückkehren und sein Abenteuer ohne Abonnement fortsetzen. Das könnt ihr selbst feststellen, wenn ihr euch ins Spiel einloggt. Besonders in den Hauptstädten der Allianzen, dort kann man große Spielerzahlen erleben."

PC Games: Zahlende ESO-Plus-Spieler erwarten nicht nur regelmäßig ein paar neue Items im Shop, sie wollen sicher auch neue Spielinhalte. Wird es welche in den nächsten Wochen und Monaten geben?

Firor: „Ja, das ist etwas, auf das wir wirklich scharf sind. Wir arbeiten an all den Inhalten, die wir in den vergangenen neun Monaten präsentiert haben. Sobald wir mit dem Launch für die Playstation 4 und Xbox One durch sind, werden wir deutlich mehr Details zu unseren DLC-Plänen veröffentlichen."

PC Games: Plant ihr weitere spielerische oder technische Anpassungen für den Release der Konsolen-Versionen?

Firor: „Nein, wir sind an einen Punkt gelangt, an dem wir die Konsolen-Versionen nur noch finalisieren müssen. Und wir sind sehr, sehr aufgeregt *TESO* auf diesen Plattformen zu veröffentlichen."

wischt, könnt ihr euer „Kopfgeld" abbezahlen oder fliehen. Dann solltet ihr allerdings wirklich verschwinden, denn wer einmal geflohen ist (oder es gar zu sehr mit dem Morden übertreibt), der wird von den unverwundbaren Wachen direkt niedergemetzelt. Sicher nichts für jedermann, aber ein guter Schritt in Richtung „mehr *TES*-Atmosphäre".

Vergnügungssteuerpflichtig?

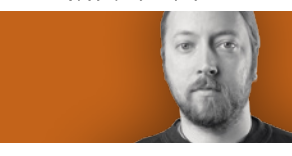
Kommen wir jedoch zur Eingangsfrage zurück: Hat das Abo-Modell im Jahr 2015 endgültig ausgedient? Unserer Meinung nach: ja. Während *WoW*, *EVE* und *FF XIV* eine Sonderstellung genießen, die sie so schnell wohl auch nicht einbüßen, wird *Wildstar* höchstwahrscheinlich auch irgendwann nachziehen. Dass zudem noch einmal ein komplett neues Spiel, das zum Release auf ein Abo-Modell setzt, erscheint, ist nach den letzten „Flops" unwahrscheinlich. Insofern kann man wohl mit Fug und Recht behaupten: Abonnement-Systeme sind im MMOG-Bereich nicht mehr zeitgemäß.

Die viel wichtigere Frage in diesem Zusammenhang lautet jedoch: Ist das jetzt gut oder schlecht? Und vor allem: für wen? Sollten sich Systeme wie eben das von *TESO* weiter am Markt etablieren, ist das sicherlich für uns Zocker eine durchaus positive Entwicklung. Durch den einmaligen Kaufpreis halten sich die Kosten in Grenzen, der Shop und die optionale Plus-Gebühr bieten einen fairen Gegenwert ohne Kaufdruck und wer eine Pause einlegen will, kann das ganz bequem tun, ohne gleich den Account stillzulegen oder ständig zu denken „Aber ich zahl doch das Abo, da muss ich mich auch mal einloggen!" Und auch für den Publisher dürfte das Modell Buy2Play attraktiv sein. Aufgrund des Initial-Kaufpreises ist man nicht von vornherein auf Einnahmen durch den Item-Shop angewiesen und die freiwilligen Abonnenten sorgen für stetige Einnahmen. Allerdings muss Bethesda nun beweisen, dass sie auch genug hochwertigen Content nachliefern können, um die Spieler lange genug bei der Stange zu halten. Denn nur so stellen sie auch diejenigen zufrieden, die schon länger dabei sind, und nur so generieren sie Einnahmen in einem vernünftigen Rahmen, um einen längerfristigen Spielbetrieb zu gewährleisten.

Denn über eines sollte man sich im Klaren sein: Nicht ohne Grund haben viele Spiele in der Vergangenheit eine Abo-Gebühr vorausgesetzt. Wer stabil laufende Server, regelmäßige Content-Updates, durchgehendes Balancing und hin und wieder komplett neue Features erwartet, der sollte die Entwickler auch ab und an durch kleinere Zahlungen unterstützen – und wenn es nur ein Content-DLC alle paar Monate ist. Bethesda hat die besten Voraussetzungen dafür geschaffen, dass dies klappen könnte. Nun müssen sie es nur in den kommenden Wochen und Monaten beweisen. ❑

MEINE MEINUNG

Sascha Lohmüller



„Für regelmäßige Inhalte investiere ich gern Geld."

Als jemand, der seit mittlerweile 15 Jahren MMORPGs spielt, bin ich eigentlich ein Verfechter des Abo-Systems. Da weiß ich, wofür ich zahle, muss mich nicht durch einen Item-Shop wühlen und werde für das gezahlte Geld regelmäßig mit neuen Inhalten versorgt. Sollte die Entwicklung aber zu einem fairen Buy2Play wie nun bei *TESO* hin verlaufen, fände ich das auch durchaus okay. Allerdings auch nur, wenn der Entwickler wirklich stetig neue Inhalte veröffentlicht.

TRANSFERANGEBOT

Für alle *TESO*-Frühkäufer gibt es ein schickes Konsolen-Angebot – allerdings nur für begrenzte Zeit.

All jene, die *The Elder Scrolls Online* vor dem 30. Juni 2014 – sprich: innerhalb der ersten knapp drei Monate – erstanden haben, dürfen nicht nur ihre Charaktere auf einen Konsolenserver ihrer Wahl kopieren, sondern erhalten auch gleich noch die PS4- oder Xbox-One-Spielversion dazu. Kostenpunkt des Ganzen: 14,99 Euro. Allerdings müsst ihr auch noch recht fix sein, denn das Angebot gilt nur bis zum Konsolen-Release des Spiels am 9. Juni 2015. Wer zu spät dran ist oder erst vor Kurzem in die PC-Version reingeschnuppert hat, schaut also in die Röhre. Ob und wann der Transfer-Service später vielleicht noch einmal zu einem höheren Preis angeboten wird, steht noch in den Sternen.



ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Urlaubszeit! Man überlegt sich kurz, wohin man möchte, und sucht dann online das beste Angebot aus. So ist zumindest die Theorie."

Etliche Webseiten wetteifern inzwischen darum, das beste Angebot finden zu können. Alleine schon die Auswahl des Vergleichsportals stellt eine ernsthafte Herausforderung dar, denn jedes der Portale wirbt mit sagenhaft günstigen Angeboten. Ich habe jedoch die Erfahrung gemacht, dass die wirklich günstigen Angebote NIE in dem Zeitraum gültig sind, in dem ich verreisen möchte, selbst wenn ich ein Zeitfenster von 12 Monaten eingebe. Sollte man es doch geschafft haben, zu buchen, wird man bei der Ankunft feststellen, dass das schicke Hotel für die Beschreibung in einem extrem günstigen Winkel fotografiert wurde, die hässlichen Telefonmasten dank Photoshop unsichtbar wurden und man auf der Angebotsseite weder riechen kann, wie es in der Gegend stinkt, noch das Kindergeplärre hört, welches in der Anlage morgens herrscht. Von wegen „nach der blauen Lagune fragen" – die Idee hatten vorher schon ein paar tausend andere Witzbolde, was nicht zur Verbesserung der Laune des Herrn an der Rezeption beiträgt, der dich mit frostiger Miene zum Hotelstrand schickt, wo bereits sieben andere Touristen pro Quadratmeter einen romantischen Nachmittag verbringen und dir schlagartig drei Supermärkte einfallen, in denen es ruhiger und gemütlicher zugeht.
Aber man kann es sich ja einfacher machen, nur den Flug buchen und dann vor Ort nach einer Unterkunft suchen. Auch hier findet man ein unüberschaubares Angebot, auch hier ist der Flug nach Lissabon für 49 Euro nicht zwischen Mai und Dezember 2015 buchbar. Warum bin ich nicht überrascht? Findet man dennoch einen sehr preiswerten Flug, stellt man (na ja – ich zumindest) fest, dass Bezahlung mit Karte extra kostet. Sitzplatzreservierung natürlich auch und es fällt noch so manch andere, lustige Gebühr an, sodass man zu Beginn der Buchung eigentlich nie sagen kann, was der Spaß dann am Ende kostet.
Von dem allen genervt, wurde ich zum Old-School-Booker. Ich gehe in das Reisebüro (!) meines Vertrauens, lasse mir in aller Ruhe Angebote unterbreiten und während die nette, junge Dame die Arbeit erledigt, sitze ich in bequemem Gestühl und genieße meinen Kaffee.
Leider kann die junge Dame auch nichts daran ändern, dass die Unterbringung im Flieger suboptimal ist – um es freundlich auszudrücken. Der vorhandene Platz wäre ein Fall für den Tierschutz, wenn man mehrere Stunden einen Schäferhund dort hielte. Um in den Aeroplan zu gelangen, muss man stundenlanges Einchecken im Verbund mit einer Sicherheitskontrolle überstehen, welche mich dazu zwingt, auf Socken und mit rutschender Hose (Gürtel mit Metallschnalle geht gar nicht) ein entwürdigendes Bild abzugeben. Derweil wandern auf dem Fließband alle persönlichen Gegenstände inklusive Geldbeutel, Uhr und Pass weiter, während ich noch mit einem unbekannten, uniformierten Herren Spielchen spielen muss, nach denen man in anderen Ländern als verheiratet gilt!
Ich frage mich inzwischen ernsthaft, ob ich nicht zu alt für Urlaub geworden bin.

Magnum Opus

„Da kräuseln sich die Zehennägel"

Hallo,

ich möchte Lukas Schmid für das HdM April nominieren, da er in seinem Artikel zu Mad Max den Wagen des Protagonisten durchgehend „Magnus Opus" nennt. Da kräuseln sich dem Lateiner die Zehennägel! Richtig ist natürlich „Magnum Opus", da opus ein Neutrum der konsonantischen Deklination ist und das Adjektiv magnus (a, um) wegen der KNG-Kongruenz demnach auch in der Neutrumform stehen muss.

MfG: Mathias Pasdziorek
Dipl.-Ing. (FH)

Vielen Dank für Ihre E-Mail und den damit verbundenen Hinweis. Fasziniert und beeindruckt nahm ich Ihre profunden Kenntnisse der lateinischen Sprache in mich auf und nachdem ich wieder erwachte kann ich Ihnen natürlich nur zustimmen. Hier ist dem Kollegen, welcher höchstwahrscheinlich kein Latinum hat, tatsächlich ein Lapsus unterlaufen. Zu seiner Ehrenrettung sei jedoch angemerkt, dass seine Lateinkenntnisse nicht nur aus Asterix-Bänden stammen und Sie

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehört ihr auch dazu?



Wenn ihr die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnet, seid ihr vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

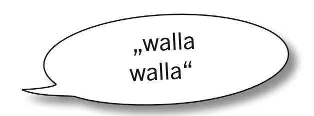
rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media GmbH/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

der Einzige waren, dem die falsche Deklination aufgefallen ist.

Auch mit MfG: Rainer Rosshirt
Le.-O. (FdH)

Spamedy



walla walla --- ala???

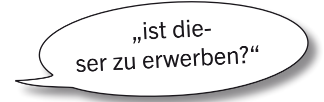
was it again about the WELTEN-ALL – no all the stars over my ground are mine !!!!!!!!!! and the milky way too – hahahaha. no really- i see no sense- with forwarding nordic work- like mine to the orkus. stink off jiddels! here the gallery for those people- that have no resources to get a e-mail with 20 MB- that's nothing special!

Rüdiger Müller

Da ich nicht die geringste Ahnung habe, was mir der Verfasser dieser Zeilen überhaupt sagen will, werde ich mich natürlich hüten, den beigefügten Link anzuklicken. Okay, das sollte man auch nicht, wenn man den Inhalt zuordnen kann. Was will der Vogel eigentlich?

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy“, welches sich aus – logisch – Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Klebrig



Sehr geehrter Herr Rosshirt,

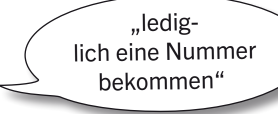
was für ein interessanter Kleber wurde zur Befestigung der Sonderbeilage im Heft 04/2015 verwandt und wo ist dieser zu erwerben? Die Antwort haben Sie doch sicher parat, da Sie das wahrscheinlich ständig gefragt werden.

Mit freundlichen Grüßen
Wasget Si Dassan

Hallo Herr Dassan,
wir verwenden eigentlich immer den gleichen Klebstoff. Es handelt sich um eine industrietaugliche Version eines Heißklebers namens „Hotmelt“. Wir haben damit durchweg positive Erfahrungen gemacht, da Hotmelt sehr gut klebt und, etwas Fingerspitzengefühl vorausgesetzt, sich auch prima wieder lösen lässt. Wer natürlich grobmotorisch an unseren Beilagen zerrt, sollte sich nicht über zerfetzte Seiten wundern. Ich kann Ihnen da nur raten, vorsichtig und langsam zu ziehen (im Idealfall in einem flachen Winkel), statt schnell und gefühllos an der Beilage zu reißen. Zudem behält Hotmelt seine klebrigen Eigenschaften auf Jahre hinaus, was auch nicht selbstverständlich ist. Wir könnten natürlich auf preiswertere Produkte umsteigen (immerhin kostet uns nur der Klebstoff 0,026 €/Heft (ohne gesonderte Beilagen), könnten dann aber nicht mehr dafür garantieren, dass sich diese Beilagen nicht spätestens im Laden selbstständig machen und die PC Games zu einer Art Puzzle wird.

Ein weiterer, durchaus faszinierender Vorteil von Hotmelt sei hier nicht verschwiegen. Löst man langsam und vorsichtig die Beilage in absoluter Dunkelheit, kann man ein wirklich hinreißendes Beispiel von Lumineszenz (blau!) bewundern, welches wir nicht einmal extra berechnen!

Ratlos



Kann man vielleicht ein tutorial schreiben, mit welcher APP ich die digitalen ausgaben lesen kann? Habe lediglich eine Nummer bekommen.

Adrian

Ich habe es an dieser Stelle bereits mindestens einmal erklärt, aber offenbar scheint es immer noch manche Leser vor eine echte Herausforderung zu stellen. Die Kurzform des Tutorials lautet: Nimm dein mobiles Gerät in Betrieb und begib dich in den dort quasi eingebauten App-Shop. Ob das jetzt bei Apple oder Google ist, spielt keine Rolle. Dort bemühst du die Suchfunktion, welche stets durch das Icon einer kleinen Lupe zu erkennen ist. Klickst du darauf, öffnet sich ein Eingabefeld und es erscheint hoffentlich auch die virtuelle Tastatur, auf welcher du die Buchstabenfolge „PC Games“ eingibst. Jetzt einfach nur kurz die Return-Taste oder das Wort „suchen“ anklicken und es werden die Ergebnisse gelistet. Der erste Treffer ist dabei der richtige – zu erkennen am Logo der PC Games. Wem das noch immer nicht ausführlich genug ist, der kann gegen eine lächerlich geringe Kostenpauschale von € 8,99 „Rossis Führer in die wunderbare Welt der digitalen Zeitschriften“ ordern. 288 gedruckte Seiten in leicht verständlicher Sprache mit Schaubildern und Erfolgsgarantie.

Ich wäre übrigens froh, gelegentlich eine Nummer zu bekommen, aber das ist ein ganz anderes Thema, welches mir vermutlich El Cheffe eh verbieten würde.

ROSSI SHOPPT **Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.**

Zauberhafte Fernbedienung

Universalfernbedienungen sind ein alter Hut. Die meisten sehen jedoch grauenhaft gewöhnlich aus. Die „Zauberstab Fernbedienung“ macht da schon wesentlich mehr her. Sie kann 13 beliebige Kommandos von eurer alten Fernbedienung lernen, welche dann durch verschiedene Gesten abgerufen werden können. Das funktioniert in der Praxis sehr gut, setzt aber voraus, dass man sich die Gesten auch einprägt. Praktisch ist das nicht. Aber ich kenne inzwischen eine erwachsene (!) Frau, die kichernd durch ihre Wohnung rennt und diverse Geräte mittels „magischer“ Gesten bedient.

http://www.getdigital.de



Bildquelle: getdigital

Lauffähig



Hallo Rainer,

netter Name und selten ich dachte ich wäre der einzige der so heißt. Gordon Richter mit seinem „Lauffähig“ liegt nicht ganz richtig. Jeder Kunde oder Postbote ist lauffähig daher ist die Zeitung lauffähig. Nebenbei kenne ich keinen PC der lauffähig ist und Beine hat und wenn ich halte von der übel langsamen Wlan Verbindung überhaupt nichts viel zu langsam im Vergleich mit Lan .Am besten mit Touchscreen dem laufenden PC hinter her rennen damit die Verbindung nicht abbricht. Touchscreen für PC ist die neue Methode Arme wie Arnold Schwarzenegger zu bekommen gerade bei Online Action Spielen. Wie auch immer Gordon Richter liegt komplett falsch mit seinem lauffähig denn die Zeitschrift ist lauffähig und sein PC ist nicht lauffähig daher ist es ein Kompatibilitäts Problem warum die Vollversion nicht lauffähig wird.

Rainer Koch

Bei der Sache mit den Touchscreens für PCs stimme ich dir vorbehaltlos zu und finde dergleichen sogar bei Notebooks so unnötig wie ein zweites Reserverad. Aber wer kann schon wissen, was kommt. Vielleicht werden Touchscreens auf Desktops in einigen Jahren ganz normal sein und wir wundern uns, wie wir so viele Jahre nur mit Tastatur und Maus arbeiten konnten. Das war es dann aber auch schon mit meiner Zustimmung. Der Rest deiner E-Mail taugt nicht einmal für den „Klugscheißer des Monats". Wenn Inhalte unseres Magazins nur deshalb als „lauffähig" deklariert werden könnten, weil der Postbote, der die Zeitschrift bringt, laufen kann, dann wäre ich spätestens seit meinem letzten Urlaub auch flugfähig.

Tragbar

„ich kann doch wohl nicht der Einzige sein"

Hallo Rossi,

ich habe mal eine Frage/Bitte an euch. Ich bin seit geraumer Zeit auf der Suche nach einem PC-Gehäuse, das die Vorteile eines Notebooks mit denen eines normalen Rechners vereint. Ich stelle mir da ein normales Gehäuse vor, in das man einbauen kann, was man möchte, und an dem Gehäuse angeflanscht ein Monitor. Die Kabel sollten in dem Gehäuse verbaut sein. Das Ganze vielleicht noch mit einem Griff versehen, damit man das Ganze mitnehmen kann. Ich habe leider noch keinen Hersteller gefunden, der so etwas anbietet. Vielleicht auch weil es wohl ein Nischenprodukt ist. Aber ich kann doch wohl nicht der Einzige sein, der oft unterwegs ist und trotzdem nicht auf seine Rechenleistung verzichten möchte. Ich habe mir zwar schon für viel Geld einen guten Laptop gekauft. Aber bei anspruchsvollen Spielen stößt auch er an seine Grenzen. Jetzt zu der Bitte, ihr habt doch bestimmt in der Redaktion Kontakte zu Herstellern, denen man so ein Konstrukt mal vorschlagen könnte. Vielleicht findet sich ja jemand, der so etwas herstellen kann und will, ansonsten sollte ich wohl selber einen Prototyp bauen und das Ganze bei Kickstarter anpreisen. Ich hoffe, ich habe mich nicht zu undeutlich ausgedrückt.

Mit freundlichen Grüßen,
Dirk Scheffler

Ich kann mich noch an graue Urzeiten erinnern, da war man eh mit solchen Monstren gestraft: tragbare Rechner in der Größe eines Überseekoffers und mit dem Gewicht einer Seekuh. Das ganze Ding hatte zwar nicht annähernd dieselbe Leistung wie heutzutage mein Handy, konnte dafür aber prima während des Betriebs eine Heizung ersetzen. Aber ich schweife wieder mal ab. Das Gerät, welches du dir erträumst, haben wir uns damals selbst gebastelt. Unter „damals" verstehe ich die Zeit, in der man mobil sein musste, um an sogenannten LAN-Partys teilzunehmen. Darunter verstand man Veranstaltungen, zu denen ein Haufen Schrott mitgeführt werden musste, um während dieser (gelegentlich) tagelangen Sitzungen herauszufinden, wer der größte Nerd des bekannten Universums ist. Zu diesem Zweck wurden über Netzwerkverbindungen (nix WLAN!) Spiele gezockt, denen man großspurig das Prädikat „Multiplayer" verliehen hat. Bis auch der letzte Noob im Netz war und alles funktionierte, konnten schon gelegentlich 80% der eingeplanten Zeit vergehen. Die Versorgung einer LAN-Party mit allem Nötigen (Pizza, Energy-Drinks) oblag meist rettungslos überforderten Kleinunternehmern. Selbstversorger griffen zu Nudelsuppen in Bechern (können auf dem PC etwas angewärmt werden), Wurstbroten und Mineralwasser, um die nötigsten Körperfunktionen aufrechtzuerhalten. An Klopapier wurde traditionell nie gedacht, was im Laufe der Veranstaltung dann fast zwangsläufig zu einem ganz anderen Problem führte. Alles in allem also ein höchst unerfreuliches Ereignis, zu dem man eigentlich nur ging, weil man irgendwie dazugehören wollte – zu wem und warum auch immer.

Und nun zurück zum Thema: Genau für solche LAN-Partys bastelten wir uns aus unseren PCs mobile Rechner. Mittels kräftigen Drahts, den man um das Gehäuse legte und eng anzog (Kids mit reichen Eltern hatten da professionellere Lösungen), schuf man eine Basis, an der man mit Kabelbinder einen Griff befestigen konnte. Mit dem Monitor verfuhren wir genauso. Dann nur noch einen Rucksack für allerlei Kabel, das nötigste Werkzeug, Wasser und Proviant – und voilà, fertig war unser mobiler Rechner und der Haltungsschaden. In sechs von zehn Fällen schaffte man es sogar ohne nennenswerte Sachschäden zur Veranstaltung. Der Sachschaden hielt sich also in Grenzen – der Dachschaden nicht. Wer mehrmals jährlich so einen Scheiß mitmachte, musste zweifellos einen an der Waffel haben.

Und so etwas willst du in etwas moderner tatsächlich haben? Tut mir leid, aber da verweigere ich jegliche Zusammenarbeit.

LESER DES MONATS

Wer auch ein interessantes Foto hat und es hier sehen will – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.
Alle Fotos früherer Ausgaben und etliche unveröffentlichte findet ihr übrigens auf pcgames.de -> Forum -> Spielwiese.



Oliver und Ulf sind extrem gut gekleidet.



Wie klingt die PC Games? Natasha versucht es herauszufinden.



Drei Mal Sonnenschein. Katharina (links), ihre Freundin (rechts) und Griechenland (Hintergrund).

Rossis Speisekammer

Heute: Saure Zipfel



Wir brauchen:

- 2-3 Liter Wasser
- 2-3 Tassen Essig
- 2 Tassen Weißwein
- 4 Zwiebeln
- 2 EL Zucker
- 2 Lorbeerblätter
- 24 Nürnberger Rostbratwürste

Klingt schrecklich, sieht schrecklich aus, ist aber eine fränkische Spezialität und wirklich lecker. Zudem ganz einfach in der Zubereitung.

Zuerst lassen wir das Wasser mit dem Essig aufkochen. In der Zeit schälen wir die Zwiebeln und schneiden sie in Ringe. Salz, Zucker, Wein und Lorbeerblätter dazu und die Würste in den Sud legen. Sie sollten dabei komplett bedeckt sein, gegebenenfalls füllen wir etwas Wasser und Essig nach. Das Ganze lassen wir nun ca. 15 Minuten auf kleiner Flamme ziehen. Das war es dann auch schon. Nur noch die Würste zusammen mit etwas Sud und Zwiebeln auf den Tellern anrichten. Dazu passt hervorragend frisches Brot.

Wer hat, kann über die Würste noch etwas gehackte Petersilie geben. Ganz Mutige werfen eine kleine Chilischote in den Sud.

Wie hat es Dir geschmeckt? Sage mir deine Meinung! Auch über ein Foto von deinem Ergebnis würde ich mich freuen.
Die besten Rezepte aus vergangenen Ausgaben findest du übrigens hier: pcgames.de ➲ Forum ➲ Spielwiese



Geburtstagsstimmung in Arborea!

Von: Stefan Weiß

Happy Birthday, *Tera*! Seit drei Jahren sorgt das Free2Play-MMORPG aus Korea für spannende Action-Kämpfe und beschert uns stets neue Inhalte.

Die sieben Völker der Amani, Baraka, Castanic, Popori, Elin, Menschen und Hochelfen haben allen Grund zum Feiern. Als Bewohner der bunten Fantasywelt Arborea erleben sie am 03. Mai 2015 ihr dreijähriges Bestehen im Free2Play-Online-Rollenspiel *Tera*.

Erfolgreiches Free2Play-Konzept

Das aus Korea stammende Projekt startete 2012 ursprünglich mit dem Untertitel *The Exiled Realm of Arborea* auf europäischen Servern, zunächst in Form eines typischen MMORPG-Abomodells. Anbieter Gameforge erkannte 2013 jedoch die Zeichen der Zeit und beschloss, *Tera* lieber als Free2Play-Titel mit zusätzlichen Mikrotransaktionen zu vermarkten. Unter dem neuen Namen *Tera: Rising* konnte Gameforge mit dem Start des neuen Modells recht schnell eine Verdoppelung der registrierten Accounts verbuchen. Seitdem erfreut sich das Fantasy-Spiel wachsender Spielerzahlen. Die Spieler profitieren seit der Umstellung auf Free2Play von stets erweiterten Spielinhalten, neuen Dungeons und Klassen, und das völlig kostenlos. Wer in *Tera* startet, muss kein Geld ausgeben, um alle Inhalte geboten zu bekommen. Ehemalige Abonnenten, Veteranen genannt, profitieren von einige Komfortvorteilen im Spiel. Wer sich für eine kostenpflichtige Mitgliedschaft im *Tera*-Club entscheidet, erhält besonders ausgefallene Reittiere, tägliche Boosts für Erfahrungspunkte und Gold sowie verschiedene Komfort-Items. Die monatlichen Kosten als Clubmitglied bewegen sich je nach Abomodell zwischen 12,95 und 10,00 Euro pro 30 Tage.

Dicker Content-Patch

Mit dem jüngsten und bisher größten Inhalts-Update, das auf den Namen *Fate of Arun* hört, etablierten die Entwickler gleich einen neuen Kontinent. Dazu wurden die Level-Obergrenze für Charaktere auf Stufe 65 erweitert, bestehende Dungeons und Spielmechaniken



überarbeitet und verbessert sowie jede Menge Endgame-Inhalt mit spannenden Herausforderungen hinzugefügt.

So bekamen die Spieler mit dem zweiten Teil des *Fate of Arun*-Updates weitere kostenlose Neuerungen spendiert: Die fliegenden Gildenburgen im Spiel stellen zum Beispiel eine besondere Form des Housing-Features dar. Ihr könnt darin sogar Händler-NPCs platzieren, die dafür nötigen Punkte mithilfe von Ligen-Spielen gewinnen. Obendrein könnt ihr euch in der neuen Instanz Himmelskreuzer Sturmflotte tummeln, die für Charaktere der höchsten Levelstufe konzipiert ist. In dieser fliegenden Festung müsst ihr euch mit eurer Gruppe am Ende einem geflügelten Dämon stellen. Auch die neu integrierten Hard-Modes für diese Instanz und für die

KLASSENZUWACHS: DIE ARKANINGENIEURIN

Diese stahlharten Technikladys vereinen den Einsatz mechanischer Waffen mit mächtiger magischer Energie!

Die neue Klasse der Arkaningenieurin in *Tera* ist ausschließlich mit weiblichen Charakteren der Völker Hochelfen und Castanic spielbar. Die dazu passende Hintergrundgeschichte deckt ihr in einer eigenen Questreihe auf. Dank der jahrelangen Forschungsarbeit der Hochelfen und der Castanic ist die Ingenieurin in der Lage, reine Arkanenergie in ihrer Waffe zu kanalisieren und explosionsartig freizusetzen. Die Arkankanone setzt ihr im Spiel als zielsicheres Waffeninstrument ein, feuert Geschosse ab oder legt Bomben. Außerdem könnt ihr zwei hilfreiche Konstrukte erschaffen. Das Zwillingsgeschütz etwa beharkt anrückende Gegner, während der Roboter TE2-RA2 die Arkaningenieurin samt ihrer Gruppenmitglieder mit seinem Heilungsstrahl unterstützt.
Zu den Fähigkeiten der Ingenieurin zählen neben dem Standardangriff Spezialattacken wie etwa das flächendeckende Bombardement. Beim Melee-Angriff führt ihr einen Schlag mit der Kanone aus. Beim Skill Nahkampfangriff mit Rückzug teilt ihr Schaden aus und verschafft euch sofort wieder Distanz zum Gegner.



TERA SCHENKT EUCH INGAME-ITEMS

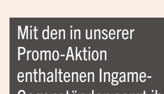
Mithilfe unserer Codekarte, die ihr zwischen den Seiten 66/67 findet, gelangt ihr an vier praktische Items, die ihr in Tera nutzen könnt. Das Item-Paket enthält:



1x Cowboyhut
(Spieler erhält diesen Gegenstand permanent)

1x Handbuch des Reisenden: Dorfreisen
Verwendet diesen Gegenstand, um euch an einen beliebigen in Arborea erreichbaren Ort zu teleportieren. (7 Tage Laufzeit)

2x Großer Trank der Jagd (1 Std.)
Erhöht 1 Stunde lang die durch die Jagd erzielten EP um 50 %.



1x Begleiterfertigkeit: Joker
Beschwört euren glückbringenden Begleiter, der über die Fähigkeit „Automatisches Plündern" verfügt. (7 Tage Laufzeit)

Mit den in unserer Promo-Aktion enthaltenen Ingame-Gegenständen sorgt ihr definitiv für Aufsehen in der Spielwelt von *Tera*.

Um Tera kostenlos spielen zu können, müsst ihr euch auf der Webseite: **https://account.tera.gameforge.com/?slogin=true** registrieren und einen Spiel-Account anlegen.

Um einen Code für die Ingame-Items einzulösen, öffnet bitte die Seite www.pcgames.de/codes. Dort erhaltet ihr für jeweils einen abgedruckten pcgames-Code eine im zugehörigen Spiel einlösbare Seriennummer sowie eine Anleitung, wie ihr im Detail verfahrt.

Die Meldung, die ihr per E-Mail erhaltet, sollte so aussehen:

„Hallo [USERNAME],
herzlichen Glückwunsch, Du hast einen Item-Key für Tera ergattert!
Um den Key einlösen zu können, loggt euch auf der Tera-Webseite mit eurem Account ein und klickt rechts oben auf „Code eingeben".
Beachte bitte, dass wir keinen Support für das Spiel leisten können – wende Dich bei Fragen bitte an das Team von Tera.
Dein Item-Key: [KEY]"

HINWEISE!

Pro Spieler-Account ist nur ein Code einlösbar.
Codes sind nur bis zum 30. Juni 2015 einlösbar.

Probleme bei der Einlösung eines Codes?

Bitte schreibt eine E-Mail an reklamation@pcgames.de

Untiefen von Bathysmal sorgen für zahlreiche Herausforderungen.

Doch damit nicht genug, mit der Spitze der Furcht steht den Spielern ein neuer Herausforderungsdungeon zur Verfügung. Einmal pro Woche dürft ihr euch daran versuchen, diesen Dungeon zu meistern. Die Kämpfe in der Spitze der Furcht teilen sich in mehrere Boss-Herausforderungen auf, die ihr jeweils durch die Zerstörung eines so genannten Phantomkristalls in der Mitte des jeweiligen Boss-Raums startet.

Zwischen den Bosskämpfen erwarten euch insgesamt 15 Herausforderungen, die euch wertvolle Schatzkisten und stärkende Gruppeneffekte bescheren.

Das etwas andere MMORPG

Tera hebt sich dank seines abwechslungsreichen True-Action-Kampfsystems wohltuend von anderen Vertretern im Free2Play-Segment ab. So spielt die Bewegung der Charaktere im Kampf eine entscheidende Rolle, zudem müsst ihr euer Ziel stets aktiv anvisieren. Taktisches Vorgehen in der Gruppe statt stumpfes Cool-down-Management machen die Kämpfe gegen die riesig gestalteten BAM (Big-Ass-Monster) zu einem unterhaltsamen Vergnügen. Die Skills der Charaktere lassen sich dabei in sogenannten Ketten organisieren und aktivieren. Mithilfe von zusätzlichen Glyphen könnt ihr nach Lust und Laune individuelle Skill-Ketten



Im Zuge der Veröffentlichung von *Fate of Arun* kletterte die Zahl registrierter Spieler weltweit auf über 17 Millionen.



ENTDECKUNGSTOUR: DIE NEUEN QUESTGEBIETE IN *TERA*

Die neue Landmasse in der Erweiterung *Fate of Arun* hört auf den Namen Val Oriyn und umfasst vier große Questgebiete sowie ein neues Stadtareal.

Die vier Questgebiete sind nach Charakterstufen gestaffelt. Los geht's im Gebiet Wildlande (Stufe 61-61), gefolgt vom Tal des Frühlings (Stufe 61-62). Nachfolgend seid ihr in Ex Prima (Stufe 62-63) und in Arx Umbra (Stufe 63-65) unterwegs. Dazwischen liegt die beeindruckend designte Festung Höhenwacht, die als Hauptstadt des riesenartigen und spielbaren Volkes der Baraka dient. Um in die neuen Gebiete zu gelangen, steht für Stufe-60-Charaktere eine Luftschiffreise mit Start in der schon bekannten Stadt Velika bereit.

Arx Umbra 63-65
Ex Prima 62-63
Höhenwacht
Tal des Frühlings 61-62
Wildlande 60-61

Höhenwacht ist die Hauptstadt des Baraka-Volkes und eindrucksvoll in Szene gesetzt.

Das erste neue Questgebiet der Erweiterung ist das Dschungelgebiet der Wildlande.

austüfteln. So seid ihr in der Lage, immer effektivere Kampfkombos zu generieren und eure Kampfeffektivität zu steigern.

Neben seinem originellen Kampfsystem punktet *Tera* auch durch sein Allianz-Feature. Darin haben die Spieler die Möglichkeit, sich einem von drei Bündnissen im Spiel anzuschließen. Wer sich einem solchen Bündnis anschließt, profitiert von verschiedenen Boni: Das Freihandelskollektiv von Velika etwa gewährt euch eine erhöhte Goldausbeute von Monstern. Als Mitglied der Union der Erleuchtung von Allemantheia erhaltet ihr einen Bonus für Rufmünzen. Der Eiserne Orden von Kaiator sorgt für eine erhöhte Resistenz gegen Betäubung. Schließlich gewährt euch jedes Bündnis einen kostenlosen Teleport in die entsprechende Hauptstadt einer Allianz. Das Ziel der drei Bündnisse besteht darin, sich das geheimnisvolle Mineral Noktenium anzueignen, das politische Gewicht der jeweiligen Allianz zu beeinflussen und die Spielwelt mithilfe des Politik-Systems aktiv zu gestalten.

Als aktives Allianzmitglied steigt ihr nach und nach in der Hierarchie auf, indem ihr Beitragspunkte erspielt. Diese erhaltet ihr zum Beispiel, wenn ihr an Allianz-Schlachten teilnehmt oder Rohstoffe und Items sammelt. Wir sind schon gespannt, mit welchen Neuerungen uns die Entwickler von *Tera* zukünftig überraschen. ❑


In *Fate of Arun* erleben eure Helden eine neue Hintergrundgeschichte rund um die Mysterien der blutrünstigen Erzdevaner.


BAM, die Big-Ass-Monster sind imposant designte Gegner in *Tera*, die schon mal einen ganzen Bildschirm ausfüllen können.



Corsair Gaming K70 RGB MX Brown

- Gaming-Tastatur • mechanische Tastenschalter Cherry "MX Brown"
- 105 Tasten plus 8 Sondertasten • 100% Anti-Ghosting
- Multi Color • USB

NTZVV501



AMD FX-6300

- Sockel-AM3+-Prozessor • „Vishera"
- 6x 3,5 GHz Kerntakt • TurboCore bis 4,1 GHz
- 6 MB Level-2-Cache, 8 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HA6A07





Cryorig H5 Universal

- CPU-Kühler • für Sockel FM1, FM2(+), AM2(+), AM3(+), 775, 115x, 1366, 2011
- 8 Heatpipe-Verbindungen
- Abmessungen: 143x160x98 mm
- 140 mm PWM-Lüfter

HXL103



ASUS MAXIMUS VII HERO Gaming MB

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 1x M.2, 8x SATA 6Gb/s
- 2x PCIe 3.0 x16, 1x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1

GWEA54



GIGABYTE GA-Z97X-Gaming 5

- ATX-Mainboard • Sockel 1150
- Intel® Z97 Express • CPU-abhängige Grafik
- Gigabit-LAN • USB 3.0 • HD-Sound
- 4x DDR3-RAM • 1x M.2, 1x SATAe, 6x SATA 6Gb/s
- 3x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 2.0 x1, 1x PCI

GWEG38



EVGA GTX 980 Superclocked ACX 2.0

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 980
- 1.266 MHz Chiptakt (Boost: 1.367 MHz)
- 4 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz)
- 2048 Shadereinheiten
- DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JEXZ0A08



MSI GeForce GTX 960 Gaming 2G

- Grafikkarte • NVIDIA GeForce GTX 960
- 1.241 MHz Chiptakt (Boost: 1.304 MHz)
- 2 GB GDDR5-RAM (7,0 GHz) • 1.024 Shadereinheiten • DirectX 12 und OpenGL 4.4
- 3x DisplayPort, HDMI, DVI • PCIe 3.0 x16

JDXN0A01



Kingston HyperX Predator

- Solid-State-Drive • „SHPM2280P2H/240G"
- 240 GB Kapazität
- 1400 MB/s lesen • 600 MB/s schreiben
- Marvell 88SS9293 • 120.000/78.000 IOPS
- M.2 (PCIe Gen 2.0 x4) • inkl. HHHL-Adapter

IMIM2X01



Kingston HyperX DIMM 8 GB DDR3-1600 Kit

- Arbeitsspeicher-Kit • „HX316C9SRK2/8"
- Timing: 9-9-9-35
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF77JT



HyperX Fury 2,5" SSD 120 GB

- Solid-State-Drive • „SHFS37A/120G"
- 120 GB Kapazität
- 500 MB/s lesen • 500 MB/s schreiben
- SandForce SF-2281 • 84.000 IOPS
- SATA 6Gb/s • 2,5"-Bauform

IMHM2BF0



Western Digital Elements 1 TB

- Festplatte • „WDBUZG0010BBK"
- 1 TB Kapazität • Abmessungen: 82x15x111 mm
- vorformatiert mit NTFS
- USB 3.0

AAUWLF



CM Storm QuickFire TK

- mechanische Gaming-Tastatur
- Cherry-"MX-Brown"-Tastenschalter
- 93 Tasten • n-Key-Rollover
- 1.000 Hz Abfragerate
- USB

NTZV2I





CM Storm Mizar

- Lasermaus • 8.200 dpi
- 7 frei belegbare Tasten • Scrollrad
- 7 farbiges LED logo • 1000 Hz Ultrapolling
- USB

NMZV9L











ASUS X751LN-T4010H

- 43,9 cm (17,3") • Full HD LED TFT, (1920 x 1080)
- Intel® Core i7-4510U (2,0 GHz)
- 8 GB DDR3-RAM • 1000 GB SATA (5.400 U/Min.)
- NVIDIA GeForce 840M 2 GB VRAM
- USB 3.0 • Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL8A69



ASUS X555LA-XX036H

- 39,6 cm (15,6") • HD LED TFT, (1366 x 768)
- Intel® Core™ i5-4210U (bis zu 2,7 GHz)
- 4 GB DDR3-RAM • 500 GB SATA (5.400 U/Min.)
- Intel® HD Graphics 4400 • USB 3.0, Bluetooth 4.0
- Microsoft® Windows® 8.1 64-bit (OEM)

PL6AAM



MSI GE70-2PCi781

- 43,9 cm (17,3") • LED TFT, Anti-Glare (1920 x 1080) • 8 GB DDR3-RAM
- Intel® Core™ i7-4720HQ (2,6 GHz) • 1 TB SATA (7.200 U/Min.)
- NVIDIA® GeForce® GTX 850M 2GB VRAM
- USB 3.0, Bluetooth 4.0 • Windows 8.1 64-bit (OEM), Multi-Language

PL8M69



Lenovo IdeaPad G50-45 80E300T8GE

- 39,6 cm (15,6") • IPS-Display (1366 x 768)
- AMD A6-6310 Prozessor (1,8 GHz)
- 4 GB DDR3-RAM • 500 GB SATA, 5400 U/Min.
- AMD Radeon R4 • USB 3.0, Bluetooth4.0
- Windows 8.1 64-bit (OEM)

PL6IBJ



Microsoft Lumia 640

- Touchscreen-Handy • Standards: LTE (2.100/1.800/2.600/900/800 MHz), GSM (850/900/1.800/1.900 MHz)
- 8.0-Megapixel-Kamera (Rückseite)
- 1.0-Megapixel-Kamera (Front) • microSD-Slot
- 12,7-cm-Display • WLAN, BT 4.0 • micro-USB

OCBXA5



be quiet! Silent Base 800

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 7x 3,5", 4x 2,5"
- inkl. drei Lüfter
- Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXV2003



Fractal Design Define R5 Black Window

- Midi-Tower • Einbauschächte extern: 2x 5,25"; intern: 8x 3,5" oder 8x 2,5", 2x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, 2x Audio • Window-Kit
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXHF011




Enermax Digifanless 550W ATX24

- Netzteil • 550 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 93% • 13x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • Passiv gekühlt
- ATX12V 2.0, EPS, ATX12V 2.4

TN5X7D



Cooler Master G650M 650W

- Netzteil • 650 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 85% • 15x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse
- Kabel-Management • 120-mm-Lüfter
- EPS, ATX12V 2.31

TN6M41



Iiyama X2481HS-B1

- LED-Monitor • 60 cm (23,6") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel
- 6 ms Reaktionszeit • Kontrast: 3.000:1
- 60 Hz • Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, DVI-D, VGA, Audio

V5LI6J



Acer S242HLCbid

- LED-Monitor • 61 cm (24") Bilddiagonale
- 1.920x1.080 Pixel • 2 ms Reaktionszeit
- Kontrast: 100.000.000:1
- Helligkeit: 250 cd/m²
- HDMI, VGA, DVI

V5LA99



Beats Solo2 (Royal Collection)

- Kopfhörer • für iPad, iPhone, iPod & mobile Abspielgeräte • faltbares Design
- anpassbarer Kopfbügel
- Anrufe entgegennehmen, Titel wechseln und die Lautstärke regeln
- 3,5-mm-Klinkenstecker (Remote Talk-Kabel)

KZEXJ1



Corsair Gaming H2100 Wireless 7.1

- Headset • 20 Hz bis 20 kHz • 32 Ohm
- Virtueller 7.1- und 5.1-Raumklang
- 50-mm-Treiber • wegklappbares Mikrofon
- Wireless-USB

KH#VC700



Grafikkartentreiber optimieren

Seite 106 PCG zeigt, mit welchen Treibereinstellungen ihr die maximale Leistung oder optimale Optik aus eurer Grafikkarte rausholt.

Die perfekte Maus gibt es nicht!



Bei keiner anderen Hardware ist so viel Subjektivität mit im Spiel wie bei Mäusen. Bei diesem Eingabegerät spielt nämlich das persönliche Empfinden eine entscheidende Rolle, wenn es um Features wie Größe, Gewicht, Mausgeschwindigkeit, Abtastart (Laser vs. LED), Griffstile oder Dpi-Rate geht. Hier hat nicht nur jeder Spieler seine ganz eigenen Präferenzen, es kommt auch oft zu ausufernden Diskussionen. Die wohl hitzigsten Wortgefechte werden dann geführt, wenn es um die Dpi-Rate von High-End-Mäusen wie Logitechs G502 Proteus Core oder G303 Deadalus Prime geht, deren Sensor mit 12.000 Dpi abtastet. Jeder Nutzer bevorzugt eine eigene Mausgeschwindigkeit, ergo die Zahl an Pixeln, die der Mauszeiger über den Bildschirm wandert, wenn die Maus um einen Inch (2,54 cm) bewegt wird. Trotzdem wird argumentiert, eine sehr hohe Dpi-Rate verhindere präzise Aktionen mit dem Nager. Im Gegenzug weisen die Fans hoher Dpi-Zahlen darauf hin, dass nicht nur Mausbewegungen handschonend reduziert werden, sondern auch die Abtastgenauigkeit von der sehr hohen Dpi-Rate profitiert. Eine Sache des eigenen Gustos bleibt das Ganze nach wie vor. Das gilt auch für Streitigkeiten bei der Abtastart oder dem Vergleich zwischen schnurlosen und kabelgebundenen Mäusen. Sind diese Dinge für viele Spieler auch eine Glaubensfrage, technisch messbare Differenzen gibt es schon lange nicht mehr.

PC-Games Referenz-PCs

Mit welcher Hardware läuft ein Spiel ruckelfrei und wie viel Geld muss ich dafür anlegen? Diese Fragen beantworten wir anhand von drei Spielerechnern aus drei Preiskategorien.







EINSTEIGER-PC

Für die volle Detailfülle bei anspruchsvollen Titeln wie *GTA 5* reicht unser Einsteiger-PC zwar nicht. Spielspaß mit passabler Optik kommt mit diesem System trotzdem auf.

€ 716,-

SPIELSPASS FÜR SPARSAME

- Bei *Pillars of Eternity* braucht ihr in 1080p weder auf Details noch Ingame-AA verzichten.
- Wenn ihr ein paar Details reduziert, könnt ihr *GTA 5* mit passabler Optik und 60 Fps spielen.
- Dank Mantle-API könnt ihr *Battlefield: Hardline* fast mit maximaler Optik genießen.



Optimal | Akzeptabel | Gut



Trotz geänderter Steuerkreuzposition ist das Speedlink Strike MX eine gute Alternative zum Klassiker, dem Xbox 360 Controller.

SPEEDLINK STRIKE NX: GÜNSTIGES GAMEPAD FÜR DEN SPIELE-PC

Das Gamepad der Xbox 360 steht bei PC-Spielern nach wie vor hoch im Kurs. Mit dem Strike NX will Speedlink dem Platzhirsch nun Konkurrenz machen. Gelingt das?

Wie das Xbox-360-Pad verfügt das ebenfalls mit einer kräftigen Vibrationsfunktion ausgestattete Strike NX über zwei analoge Mini-Sticks, ein digitales Steuerkreuz, zwei analoge Trigger und Schultertasten sowie sieben Knöpfe auf der Oberseite. Bei den drei Buttons, die oberhalb der gummierten Mini-Sticks platziert sind, findet sich auch der Modus-Knopf, mit dem man zwischen den DirectX-Schnittstellen „XInput" und „DirectInput" umschalten kann. An die Tatsache, dass beim Strike NX das Steuerkreuz neben dem rechten Mini-Stick positioniert ist und die beiden analogen und präzise reagierenden Steuerhilfen sehr nah beisammenliegen, gewöhnt man sich schnell. Dazu kommt, dass Speedlinks Pad gerade Spielern mit großen Händen/langen Fingern viel Grifffläche bietet. Auch die Druckpunkte der Tasten sind mit Ausnahme der zu schwammigen Schultertasten gut. Der Widerstand der Trigger des mit **„gut"** bewerteten Speedlink Strike NX fällt jedoch zu gering aus.

CPU



Hersteller/Modell: .... AMD FX-6300 + AMD Boxed-Kühler
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne/3,5 GHz (Turbo 4,1 GHz)
Preis: .... **106 Euro**

ALTERNATIVE

Eine vergleichbare Intel-CPU gibt es im Einsteiger-Segment nicht. Wer bei der Leistung nachlegen will, spendiert seinem Spiele-PC den **FX-6350** (**6 Kerne**/**3,9 GHz**; **Turbo**: **4,2**) für **118 Euro**. Falls ihr die CPU übertakten wollt, solltet ihr den Boxed-Kühler gegen den **Alpenföhn Brocken Eco** (**28 Euro**) tauschen.

GRAFIKKARTE

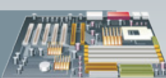


Hersteller/Modell: .... Gainward GTX 750 Ti Golden Sample
Chip-/Speichertakt: ..... 1.306/3.004 GHz
Speicher/Preis: .... 2 Gigabyte GDDR5/**152 Euro**

ALTERNATIVE

Wer bei der Grafikkarte ein AMD-Modell bevorzugt, erwirbt mit der **MSI R9 270 Gaming 2G (975/2.800, 2 GB GDDR5)** für **163 Euro** eine Radeon-Karte mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis. **MSIs R9 270** kostet zwar rund **10 Euro** mehr als die GTX 750 Ti von Gainward, ist dafür aber auch etwas flotter.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asrock 970 Pro3 R2.0
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel AM3+ (970)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (2), x1 (1), PCI (2), 6x SATA3 6 Gb/s/**62 Euro**

ALTERNATIVE

Entscheidet ihr euch für den **FX-6350** anstelle des **FX-6300** oder wollt bei beiden Prozessoren noch etwas an der Taktschraube drehen, benötigt ihr neben einem leistungfähigeren CPU-Kühler auch eine Platine mit vielen Übertaktungsoptionen im UEFI. Unsere Empfehlung wäre das **Asus MSA97 R2.0** für **83 Euro**. Die AM3+-Platine bietet u. a. eine BIOS-Flashback-Funktion (UEFI kann zurückgesetzt werden), die beim Übertakten hilfreich ist.

RAM



Hersteller/Modell: .... Crucial Ballistix Tactical (BLT2CP4G3D1869DT1TX0CEU)
Kapazität/Standard: .. 2x 4 GByte/DDR3-1866
Timings/Preis: .... 9-9-9-27/**68 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: .... Toshiba DT01ACA200/Crucial M550 SSD (CT256M550SSD1)
Anschluss/Kapazität: ..... SATA3 6 Gb/s/2.000 GByte/256 GByte
U pro Min./Preis: .... 7.200/-/**70 Euro**/**102 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: .. Corsair Carbide SPEC-02, Sichtfenster, keine Dämmung, 3x 120-mm-Lüfter vorinstalliert (**65 Euro**)
Netzteil: .. Enermax Revolution Xt 530W (516 W) (**79 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)

MITTELKLASSE-PC

Das Mittelklasse-Modell bietet eine sehr gute Spieleleistung mit optimaler Optik. Bei weniger fordernden Titeln könnt ihr sogar MSAA zuschalten.

€ 1.170,-

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i5-4570 + ... EKL Alpenföhn Brocken Eco
Kerne/Taktung: .... 4 Kerne/3,2 GHz (Turbo 3,6 GHz)
Preis: .... **199 Euro + 28 Euro**

ALTERNATIVE

Reicht etwas weniger CPU-Rechenleistung, wäre der **AMD FX-8350 (4,0 GHz, Turbo: 4,2 GHz – 4m/8t)** für **165 Euro** eine Option. Hier könnt ihr dann bei der Platine noch ein paar Euro sparen.

GRAFIKKARTE

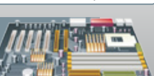


Hersteller/Modell: .... Zotac Geforce GTX 960 4GB
Chip-/Speichertakt: .....1.240/3.500 GHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**248 Euro**

ALTERNATIVE

Die günstigere **MSI R9 280X Gaming 3G** (Preis: **240 Euro**) ist im Mittel mehrerer Spiele-Benchmarks zwar schneller als die GTX 960. Dafür verfügt die Nvidia-Karte über mehr Grafikspeicher.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... MSI Z87 MPower
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 1150 (Z87)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 4x DDR3, x16 (3), x1 (4), WLAN ac, Bluetooth/**105 Euro**

ALTERNATIVE

Für den **AMD FX-8350 70** benötigt ihr eine passende **AM3+**-Platine, die wie schon erwähnt etwas günstiger ausfällt. Unsere Empfehlung: das **Gigabyte GA-970A-DS3P** für **68 Euro.**

RAM



Hersteller/Modell: ....Kingston Hyper X Fury (HX316C10FRK2/16)
Kapazität/Standard: ..2x 8 Gigabyte/DDR3-1866
Timings/Preis: ....10-10-10-30/**121 Euro**

SSD/HDD



Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo ....(MZ-75E500B)/ ....Toshiba DT01ACA300
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/500 GByte/3.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**199 Euro**/**89 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Nanoxia Deep Silence 3, schallgedämmt, drei 120-mm-Lüfter mitgeliefert (**65 Euro**)
Netzteil: . . Be quiet Straight Power 10 700W CM (**104 Euro**)
Laufwerk: . LG GH24NSCO (DVD-RW) (**12 Euro**)

Vektorgrafiken: © Taras Livyy, Brad Pict – Fotolia.com

DAS AUGE KANN MITSPIELEN

- *Pillars of Eternity* mit der höchsten AA-Stufe sogar bei einer UHD-Auflösung noch mit 35 Fps
- Für hochwertiges AA reicht es bei *GTA 5* nicht. Eine Detailreduktion ist aber nicht nötig.
- Die Kombi aus GTX 960 und Core i5-4570 stemmt *Battlefield: Hardline* in Ultra-Details.





Evgas GTX 960 Super-SC überzeugt nicht nur mit einer guten Leistung im Spieleeinsatz. Auch die Kühlung ist angenehm leise.

SPEICHER-EINMALEINS: 2 × 2 = 4

Seit Mitte März gibt es die GTX 960 mit 4 GByte Grafikspeicher. Ist die Karte der neue Preis-Leistungs-Tipp für Spieler? Wir machten einen ersten Test.

Von Anfang an war klar, dass es die Geforce GTX 960 irgendwann auch mit verdoppelter Speicherkapazität geben wird. Seit Mitte März sind entsprechende Modelle verfügbar – Zeit für einen Ersteindruck. Pikant ist, dass die GTX 960/4G ihren Speicher im Gegensatz zur GTX 970 immer mit voller Geschwindigkeit adressieren kann. Die uns zur Verfügung gestellte Evga GTX 960 Super-SC punktet außerdem mit leiser Kühlung, einer Backplate sowie – das ist einzigartig – einem Dual-BIOS. Benchmarks in speicherhungrigen Spielen wie *Watch Dogs*, *Evolve*, *Assassin's Creed: Unity* und *Far Cry 4* zeigen die heilsame Wirkung des großen RAMs: Nachladeruckler und langsam nachladende Texturen, wie sie mit 2-GB-Karten normal sind, verschwinden. Damit ist die GTX 960/4G eine gute Alternative zu R9-280(X)-Karten – wenn der Preis nicht wäre. Mindestens 250 Euro waren bei Redaktionsschluss fällig, die Evga SSC kostete gar 270 Euro.

Grafikkarte	Fps in Watch Dogs (T-SMAA/16:1 AF)*	Fps in Crysis 3 (4x SMAA/16:1 AF)*
Geforce GTX 970/~3,5G	45 - 57,5	45 - 49,5
Evga GTX 960 SSC 4GB	32 - 41,4	29 - 33,5
Evga GTX 960 SSC 2GB	12 - 28,1	29 - 33,3
Geforce GTX 960/2G	11 - 27,2	27 - 30,4
Radeon R9 290/4G	34 - 44,9	41 - 47,1
Radeon R9 280X/3G	26 - 35,6	31 - 36,6
Radeon R9 280/3G	22 - 30,9	27 - 32,5
Geforce GTX 770/2G	14 - 28,5	35 - 39,1
Geforce GTX 760/2G	11 - 26,7	28 - 31,9
Radeon R9 285/2G	13 - 23,5	28 - 33,0
Radeon R9 270X/2G	13 - 22,6	23 - 27,2
Radeon HD 6950/2G	7 - 15,2	17 - 21,4
Geforce GTX 560 Ti/1G	1 - 6,3	15 - 18,5

* Fps-Angaben: Minimal - Durchschnitt







HIGH-END-PC

Dank GTX 980 laufen alle aktuellen Spiele in 1080p selbst mit hochwertiger Kantenglättung noch mit hohen Fps-Raten. Spielen in 4K ist teils ebenfalls möglich.

€ 2.500,-

CPU



Hersteller/Modell: .... Intel Core i7-5820K + Noctua NH-U14S
Kerne/Taktung: .... 4 + SMT/4,0 GHz (Turbo 4,4 GHz)
Preis: .... **401 Euro** + **63 Euro**

ALTERNATIVE

Anders als bei AMD gibt es bei Intel mehrere Oberklassemodelle. Der **Core i7-4930K (6 c/12t, 3,4 GHz/Turbo: 3,9 GHz)** und **Core i7-5930K** (6c/12t, **3,5 GHz/Turbo: 3,7 GHz**) ist mit **560 Euro** bzw. **599 Euro** zu teuer. Der **Core i7-4790K** (**4c/8t, 4,0 GHz/Turbo: 4,4 GHz**) fällt mit **368 Euro** günstiger aus. Dafür ist die Devil's-Canyon-Architektur jedoch nicht mehr die neueste.

GRAFIKKARTE

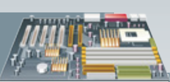


Hersteller/Modell: .... Gainward Geforce GTX 980
Chip-/Speichertakt: .....1.304/3.600 GHz
Speicher/Preis: ....4 Gigabyte GDDR5/**546 Euro**

ALTERNATIVE

Eine günstigere Nvidia-Karte mit etwas weniger Leistung wäre die **MSI GTX 970 Gaming 4G** für **370 Euro**. GTX-970-Karten sind aber in die Kritik geraten, weil nur **3.584 MByte** des **4 GByte** großen Speichers mit **224 Bit** und die restlichen **512 MByte** mit nur **32 Bit** angebunden werden. Wer zur AMD-High-End-Grafikkarte greift, zahlt beispielsweise bei der **MSI R9 290X Gaming 8G** nur 408 Euro. Trotz 8 GB Grafikspeicher ist MSIs R9 290X 10 bis 15 % langsamer als die GTX 980.

MAINBOARD



Hersteller/Modell: .... Asus X99-A
Formfaktor/Sockel (Chipsatz): ATX/Sockel 2011-v3 (X99)
Zahl Steckplätze/Preis: ..... 8x DDR3, x16 3.0 (3), x16 (1), x1 (2), Thunderbolt/**197 Euro**

ALTERNATIVE

Wer dem günstigeren **Core i7-4790K** (**Haswell**) anstelle des **Core i7-5820K** (**Haswell-E**) den Vorzug gibt, benötigt eine andere Hauptplatine mit **Sockel 1150**. Ein empfehlenswertes High-End-Board wäre das **Asus Maximus VII Hero** (**Z97**) für **197 Euro,** das unter anderem einen M.2-Steckplatz bietet.

RAM



Hersteller/Modell: ....Corsair Vengeance LPX (CMK16GX4M4A2133C13)
Kapazität/Standard: ..4x 4 Gigabyte/DDR4-2133
Timings/Preis: ....13-15-15-28/**229 Euro**

SSD/HDD



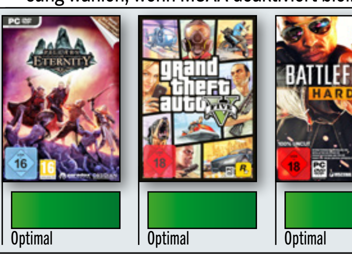
Hersteller/Modell: ......Samsung SSD 850 Evo/Western Digital Black WD4003FZEX
Anschluss/Kapazität: .... SATA3 6Gb/s/1.024 GB/4.000 GByte
U pro Min./Preis: ....-/7.200/**378 Euro**/**234 Euro**

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse: . . Corsair Graphite 780T, Sichtfenster, 3x 140-mm-Lüfter mitgeliefert (**191 Euro**)
Netzteil: . . Be quiet Dark Power Pro P10 850W (**189 Euro**)
Laufwerk: . DVD/BD-Brenner Asus BW-16D1HT (Blu-ray/DVD Single und Dual Layer) (**72 Euro**)

FÜR DIE OPTIMALE (UHD-)OPTIK

- *Pillars of Eternity* läuft mit UHD, allen Details sowie der höchsten AA-Stufe mit rund 60 Fps.
- Bei *GTA 5* braucht ihr weder auf Details noch auf einen hohen Kantenglättungsgrad verzichten.
- Bei *Battlefield: Hardline* könnt die UHD-Auflösung wählen, wenn MSAA deaktiviert bleibt.





Bei der Asus Xonar STX 2 könnt ihr sogar die Operationsverstärker manuell wechseln, um den Klang eurem eigenen Gusto anzupassen.

LOHNT SICH EINE HIGH-END-SOUNDKARTE IM SPIELERECHNER?

Viele Audiofreunde bevorzugen Klangkünstler wie die Asus Xonar Essence STX 2 oder Sound Blaster ZxR. Doch bringen die Karten überhaupt merkliche Vorteile?

Diese Frage lässt sich relativ leicht beantworten: Ja, High-End-Soundkarten bringen Vorteile beispielsweise in der Detailabbildung gegenüber günstigeren und mit weniger edlen Komponenten ausgestatteten Varianten. Aber diese Vorteile kommen nur dann zum Tragen, wenn auch die restliche Audio-Ausstattung, also beispielsweise Kopfhörer oder Lautsprecher und Verstärker, in der Lage ist, diese zusätzlichen Details abzubilden. Dazu sollten diese Komponenten mindestens zur gehobenen Mittelklasse gehören, sonst lohnt eine Anschaffung einer solchen Soundkarte kaum.

Um diese klanglichen Vorteile dann auch wertschätzen zu können, solltet ihr zusätzlich eine gewisse Hörerfahrung und geeignetes Audiomaterial besitzen. Ein weiterer kleiner Vorteil bei hochwertigen Soundkarten: Diese können oft durch das Wechseln von sogenannten Operationsverstärkern (Op-Amps, siehe Bild oben) klanglich individualisiert werden.





Kitzel das Maximum aus Grafikkarten heraus!

Von: Carsten Spille

Ohne einen fähigen Fahrer („Driver") ist ein Rennauto nichts wert, bei Grafikkarten ist ähnlich: Ohne passenden Treiber („Driver") kommt das Silizium nicht zur Entfaltung.

Ein Treiber ist das Bindeglied zwischen den in Silizium geätzten Schaltkreisen des Grafikchips und den Programmierschnittstellen (APIs) WDM, Direct X, Open GL & Co. Als solcher hat er die Aufgabe, sowohl für einen reibungslosen und vor allem absturzfreien Betrieb zu sorgen, als auch besondere Funktionen bereitzustellen. Doch deren Vielfalt ist nicht nur unübersichtlich und zum Teil gut versteckt, auch sind die einzelnen Schalter gerade für Anfänger nicht unbedingt selbsterklärend.

Aus diesem Grund wollen wir euch in diesem Praxisartikel zum einen die grundlegenden sowie tiefergehenden 3D-Einstellungen des AMD- und Nvidia-Treibers anhand des jeweiligen Optionsmenüs näherbringen. Zum anderen geben wir euch konkrete Empfehlungen, was ihr unter den Menüpunkten für einen fehler- und ruckelfreien Spielbetrieb einstellen solltet.

SCHRITT FÜR SCHRITT

Auf den nächsten Seiten konzentrieren wir uns auf den für die meisten Spieler wohl wichtigsten Teil der Treiber von AMD und Nvidia: die 3D-Einstellungen. AMD und Nvidia als Platzhirsche der dedizierten Desktopgrafik haben hier eine wahre Fülle von Optionen anzubieten, angefangen von Anti-Aliasing bis hin zu künstlich erhöhten Renderauflösungen (DSR/VSR) für bessere Bildqualität. Notebooks, Mini-Rechner oder sogenannte HTPCs mit Intel-CPUs sind im Gegenzug oft nur mit einer integrierten Prozessorgrafik bestückt, die gerade bei der Leistung mit einem eigenständigen Grafikchip nicht mithalten kann. Der Tatsache zum Trotz, dass Intel hier stückzahlenmäßig der Marktführer ist, bietet das 3D-Menü der Intel-HD-Grafik eher Schonkost. Immerhin sind die Optionen inzwischen schon deutlich umfangreicher, als es noch vor ein paar Jahren der Fall war – ihr könnt jetzt zum Beispiel schon Vsync deaktivieren, den Post-Processing-Filter „CMAA" einschalten oder den „Optimalmodus für Anwendungen" aktivieren, der nicht näher bekannte Optimierungen durchführt. Eine bestimmte MSAA-Stufe festzulegen, gestattet der Treiber hingegen weiterhin nicht.

ERSTE SCHRITTE FÜR SPIELER

Gerade die Kollegen unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware predigen schon immer, ein Auge auf die aktuelle Treibersituation zu haben. Insbesondere die jeweils aktuellen Titel danken optimierte Treiberroutinen in an das Spiel angepassten Versionen mit teils deutlich messbaren Leistungsverbesserungen. Die derzeit aktuellen Treiber sind:

- Nvidia Geforce 347.88 WHQL
- AMD Catalyst Omega 14.12 WHQL
- AMD Catalyst 15.3 Beta

Intel bietet viele verschiedene Treiberversionen für seine unterschied-

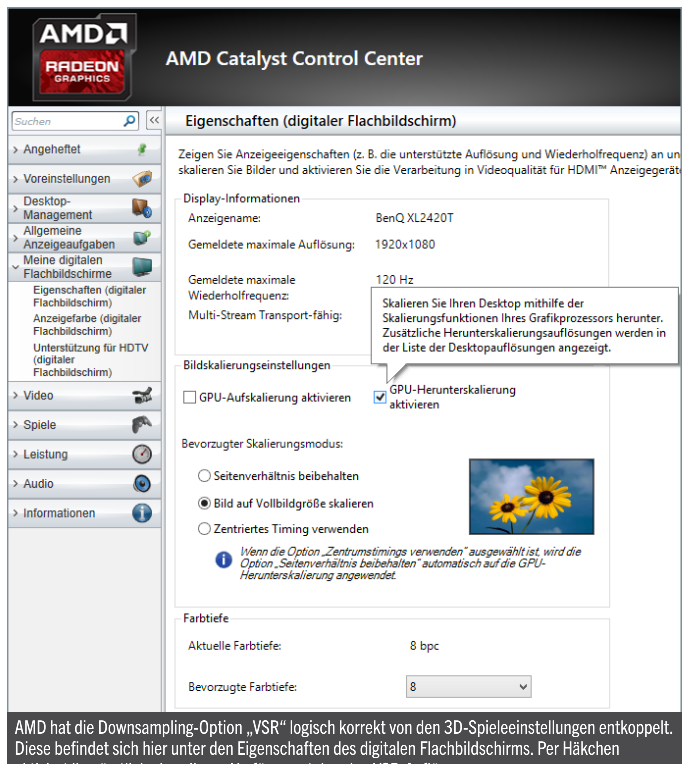
DSR-FAKTOREN IM NVIDIA-TREIBER

Native Auflösung	DSR 1,20×	DSR 1,50×	DSR 1,78×	DSR 2,00×	DSR 2,25×	DSR 3,00×	DSR 4,00×
1.680 × 1.050	1.840 × 1.150	2.058 × 1.286	2.241 × 1.401	2.376 × 1.485	2.520 × 1.575	2.910 × 1.819	3.360 × 2.100
1.920 × 1.080	2.103 × 1.183	2.351 × 1.323	2.560 × 1.440	2.715 × 1.527	2.880 × 1.620	3.326 × 1.871	3.840 × 2.160
1.920 × 1.200	2.103 × 1.315	2.352 × 1.470	2.562 × 1.601	2.715 × 1.697	2.880 × 1.800	3.326 × 2.078	3.840 × 2.400
2.560 × 1.080	2.804 × 1.183	3.135 × 1.323	3.415 × 1.441	3.620 × 1.527	3.840 × 1.620	4.434 × 1.871	5.120 × 2.160
2.560 × 1.440	2.804 × 1.577	3.135 × 1.764	3.415 × 1.921	3.620 × 2.036	3.840 × 2.160	4.434 × 2.494	5.120 × 2.880
2.560 × 1.600	2.804 × 1.753	3.135 × 1.960	3.415 × 2.135	3.620 × 2.263	3.840 × 2.400	4.434 × 2.771	5.120 × 3.200
3.840 × 2.160	4.207 × 2.366	4.703 × 2.645	5.123 × 2.882	5.431 × 3.055	5.760 × 3.240	6.651 × 3.741	7.680 × 4.320

Die DSR-Faktoren beziehen sich immer auf die Pixelzahl der nativen Monitorauflösung. Je nach Ausgangslage heben sie die von der Grafikkarte berechnete Auflösung auf unterschiedliche Levels an. Derzeitiges Maximum ist Faktor 4 (Achsenauflösung je ×2). Bei AMD ist generell bei 3.840 × 2.160 Schluss – auf einem Ultra-HD-LCD habt ihr also keinen Vorteil mehr von VSR.



Mithilfe von DSR/VSR lassen sich höhere als die native Monitorauflösung einstellen – der Treiber sorgt dafür, dass das Bild vor der Ausgabe wieder heruntergerechnet wird. So kommt ihr in den Genuss teils deutlich erhöhter Bildqualität (hier beispielsweise in der **UT2K15a**).



AMD hat die Downsampling-Option „VSR" logisch korrekt von den 3D-Spieleeinstellungen entkoppelt. Diese befindet sich hier unter den Eigenschaften des digitalen Flachbildschirms. Per Häkchen aktiviert ihr sämtliche jeweils zur Verfügung stehenden VSR-Auflösungen.

lichen Generationen integrierter Grafik. Da die Hersteller ihre Treiber häufig aktualisieren, solltet ihr auf dem Laufenden bleiben, zum Beispiel auf der Website der PCG (www.pcgh.de) unter folgenden URLs:

- www.pcgameshardware.de/Geforce-Treiber/
- www.pcgameshardware.de/Radeon-Treiber/

Die Intel-Treiber führen die Kollegen ebenfalls in ihrer Download-Rubrik unter www.pcgameshardware.de/Downloads/ auf.

QUALITÄT GEGEN LEISTUNG

Auch im 3D-Bereich ist nichts umsonst. Eine höhere Bildqualität bezahlt ihr in der inder Regel mit mit höheren Anforderungen an die GPU und daher mit einer geringern Fps-Leistung. Eine Möglichkeit, besonders viel Bildqualität aus der Grafikleistung zu gewinnen, wurde zuerst unter dem Begriff „Downsampling" bekannt. Inzwischen haben erst Nvidia („DSR"), später auch AMD („VSR") die entsprechende Funktionalität in ihre Treiber integriert, sodass ihr auch auf LCDs mit niedrigeren Auflösungen eine Bildqualität wie in Full- oder Ultra-HD genießen könnt, wenn die Grafikleistung reicht.

Bei Nvidia können Grafikkarten ab der Fermi-Generation (GTX 4xx/5xx), also prinzipiell alle DX11-Karten, sämtliche Monitore mit bis zur vierfachen Auflösung ansteuern – die Tabelle oben gibt Auskunft über die Details. AMDs VSR steckt derzeit noch in „Phase 1" oder besser den Kinderschuhen. Bislang ist lediglich die wenig verbreitete R9 285 mit Tonga-GPU (GCN 1.2) überhaupt in der Lage, von Ultra HD herunterzuskalieren, die R9 290 darf maximal 3.200 × 1.800 Pixel berechnen – sofern kein echtes UHD-Display angeschlossen ist. Treiber-Updates sollen bald folgen und dann könnten auch weitere Radeon-Modelle VSR „lernen". ❑

AMD: VIRTUAL SUPER RESOLUTION (VSR)

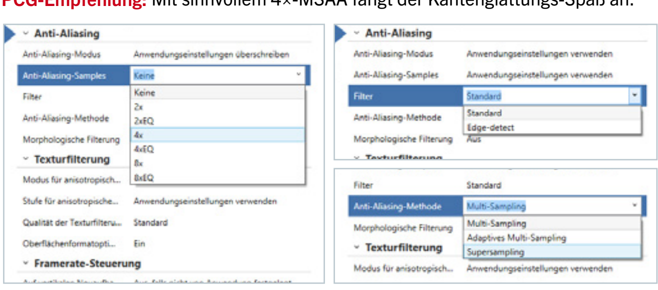
GPU	Grafikkarte(n)	Mögliche VSR-Auflösungen
Tonga (GCN 1.2)	R9 285	3.840 × 2.160, 3.200 × 1.800, 2.560 × 1.440, 2.048 × 1.536, 1.920 × 1.200
Hawaii (GCN 1.1)	R9 290, 290X, 295X2	3.200 × 1.800, 2.560 × 1.440, 2.048 × 1.536, 1.920 × 1.200
Bonaire (GCN 1.0)	R7 260, 260X, HD 7790	Derzeit nicht unterstützt, Display-Engine prinzipiell VSR-fähig
Restliche GCN-Chips (GCN 1.0)	R9 280, 280X, 270, 270X	Derzeit nicht unterstützt, VSR laut AMD eventuell „über Umwege" möglich
Restliche GCN-Chips (GCN 1.0)	Fast alle HD-7000-Modelle	Keine Unterstützung geplant, Display-Engine/-Scaler laut AMD nicht flexibel genug

AMD CATALYST OMEGA 14.12

ANTI-ALIASING (KANTENGLÄTTUNG, AA) 1

Die „Morphologische Filterung“ ist eine leistungsschonende, das gesamte Bild weichzeichnende Post-Processing-Technik. Über „Anti-Aliasing-Modus“ könnt ihr die „Anwendungseinstellungen erweitern“ oder „überschreiben“ – je nachdem, ob das jeweilige Spiel von sich aus bereits Optionen zur Kantenglättung bietet. Die „EQ-Modi“, welche sich unter „Anti-Aliasing-Samples“ hinzuschalten lassen, kosten relativ viel Leistung, bleibt für den Anfang besser bei normalem 2× oder 4× MSAA. Bei anspruchslosen oder älteren Spielen können ihr auch das extrem hübsche Supersampling unter „Anti-Aliasing-Methode“ oder den „Edge-detect“-Filter hinzuschalten.

PCG-Empfehlung: Mit sinnvollem 4×-MSAA fängt der Kantenglättungs-Spaß an.

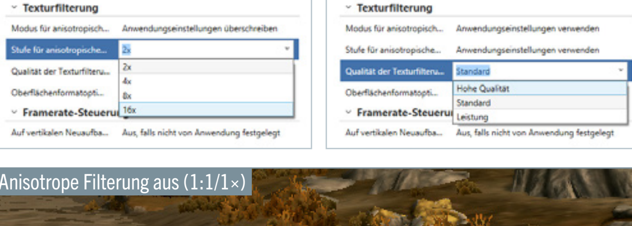


TEXTURFILTERUNG (ANISOTROPER FILTER)



Wenn euch die Unschärfe in die Tiefe geneigter Texturen stört, ist der anisotrope Filter das Mittel eurer Wahl. In-Game-Einstellungen sollten nur auf die bildwichtigen Texturen wirken, daher weniger Fps-Leistung kosten und bevorzugt genutzt werden. Fehlt im Spiel diese Option, wählt ihr eine AF-Stufe über das CCC. Die Option „Hohe Qualität“ mindert die Flimmerneigung bei sehr detaillierten Texturinhalten.

PCG-Empfehlung: AF macht fast alle Spiele deutlich schöner, also nutzt es!





Anisotrope Filterung aus (1:1/1×)



Anisotrope Filterung an (16:1/16×)

AMD RADEON GRAPHICS

AMD Catalyst Control Center

Suchen

Angeheftet
Voreinstellungen
Desktop-Management
Allgemeine Anzeigeaufgaben
Meine digitalen Flachbildschirme
Video
Spiele
3D-Anwendungseinstellungen
Leistung
Audio
Informationen

3D-Anwendungseinstellungen

Konfigurieren der Systemeinstellungen und V
Bildqualität und der Leistung von 3D-Anwend

Systemeinstellungen
Anwendungseinstellungen
Hinzufügen ...

Merkmal
Anti-Alia
Anti-Aliasing-M
1 Anti-Aliasing-S
Filter
Anti-Aliasing-M
Morphologisch
Texturfil
Modus für anis
Stufe für aniso
2 Qualität der Te
3 Oberflächenfo
Framerat
Auf vertikalen
4 OpenGL-Dreifa
Tessellat
5 Tessellation-M
Maximale Tess

Standardwerte

ter

Einstellungen

nd Verwalten von benutzerspezifsischen Anwendungsprofilen zur Steuerung der wendungen.

	Einstellung
Aliasing	
ng-Modus	Anwendungseinstellungen verwenden
ng-Samples	Anwendungseinstellungen verwenden
	Standard
ng-Methode	Multi-Sampling
gische Filterung	Aus
rfilterung	
anisotropische Filterung	Anwendungseinstellungen verwenden
nisotropische Filterung	Anwendungseinstellungen verwenden
er Texturfilterung	Standard
enformatoptimierung	Ein
erate-Steuerung	
alen Neuaufbau warten	Aus, falls nicht von Anwendung festgelegt
Dreifachpufferung	Aus
llation	
n-Modus	AMD optimiert
Tessellation-Stufe	AMD optimiert

Anzuwendenden Anti-Aliasing-Modus angeben.

Verwerfen | Übernehmen

OBERFLÄCHENFORMAT-OPTIMIERUNG

3

Texturfilterung

Oberflächenformatopti...	Aus

Dieser Schalter ersetzt in einigen Spielen die standardmäßigen FP16-Oberflächen durch leistungsschonendere R11G11B10-Formate, der optische Unterschied ist nur gering. Was in Benchmarks tabu ist, kann beim Spielen ein paar Fps bringen. Unterstützte Spiele sind: **Dawn of War 2**, **Empire Total War**, **Nfs: Shift**, **Oblivion**, **Serious Sam 2** und (das erste) **Far Cry**. Probiert das einfach selbst mal aus!

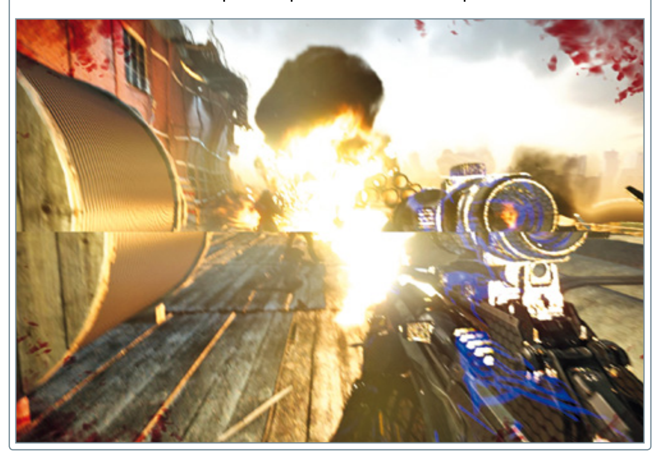
VERTIKALE SYNCHRONISATION



Framerate-Steuerung

Auf vertikalen Neuaufba...	Immer aus

Vsync regelt den Bildaufbau. Ist sie abgeschaltet, darf die Grafikkarte jederzeit neue Bildinhalte senden. Ist sie aktiv, geschieht das nur zu einem vollen Refreshzyklus, was die Bildrate auf die Frequenz des Displays, also zum Beispiel 60, 120 oder 144 Hertz beschränkt, aber Bildrisse (siehe unten) und Spulenfiepen bei sehr hohen Fps-Zahlen verhindert.



TESSELLATION

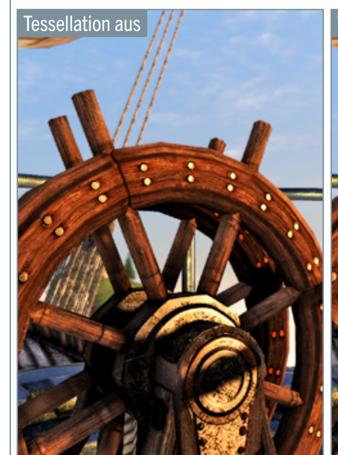


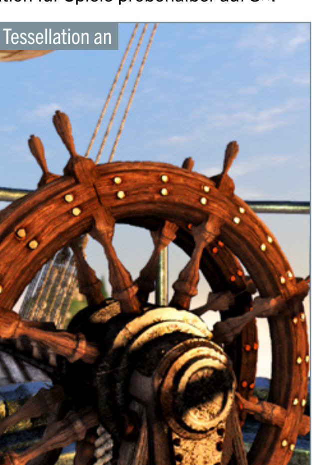
Tessellation

Tessellation-Modus	Anwendungseinstellung
Maximale Tessellation-St...	Anwendungseinstellung

AMDs frühe Di-rect-X-11-Karten schwächelten bei Tessellation, daher gibt es diesen Schalter, mit dem ihr manuell den maximalen Tessellationsgrad festlegen dürft. Oft profitieren Spiele gar nicht von übermäßiger Tessellation, sondern verlieren dadurch nur Performance.

PCG-Empfehlung: Begrenzt die Tessellation für Spiele probehalber auf 8×.





NVIDIA GEFORCE 347.88

ANISOTROPE TEXTURFILTERUNG

1

Hier schaltet ihr, wie könnte es anders sein, die Stufe des anisotropen Filters um. Bei modernen Geforce-Grafikchips (GPUs) sinkt die Qualität nicht mehr bei höherer Stufe, sodass ihr allein die Leistungsfähigkeit eurer Grafikkarte entscheiden lassen könnt. Faustregel: Mit 4× erzielt ihr bereits einen deutlich sichtbaren Effekt.

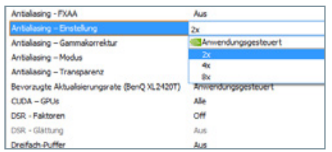
PCG-Empfehlung: Auf Maxwell-GPUs kostet AF mehr Fps als auf Kepler-Geforces.

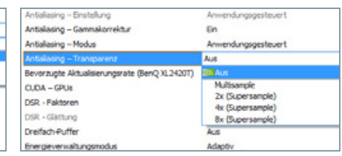
KANTENGLÄTTUNG (ANTI-ALIASING)

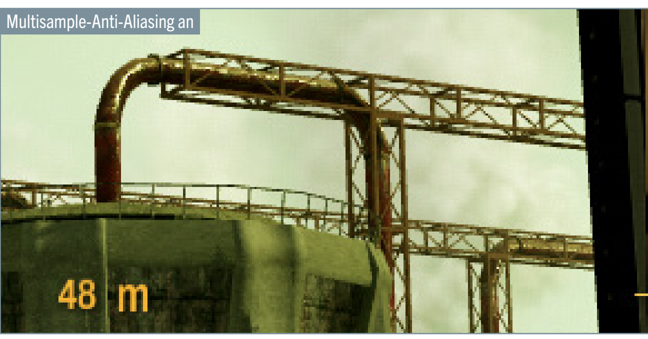
2

Nvidia bietet eine Vielzahl an sinnvollen Kantenglättungsoptionen bereits im Treibermenü an. Neben dem klassischen Multisample-AA steht wie bei AMD auch Supersampling zur Wahl. Bedenkt, dass der Modus „8x" bei vielen aktuellen Titeln eine Grafikkarte mit mindestens 4 Gigabyte Videospeicher oder mehr erfordert.

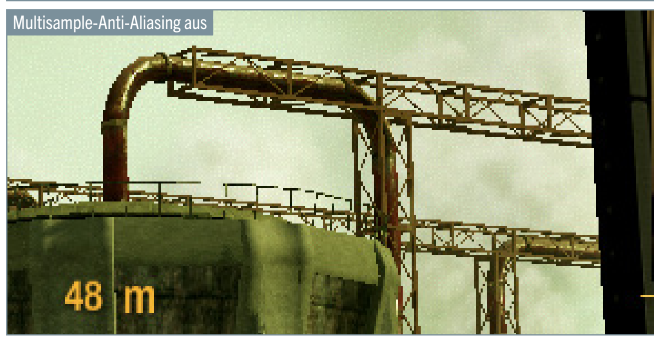
PCG-Empfehlung: Sofern es die Grafikleistung zulässt, aktiviert auf jeden Fall Multisample-AA im Spiel oder zur Not auch im Treiber.







Multisample-Anti-Aliasing an

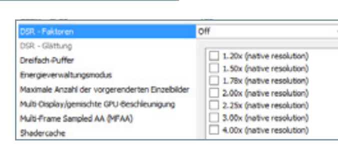


Multisample-Anti-Aliasing aus

DYNAMIC SUPER RESOLUTION (DSR)

3

„Downsampling" – hohe Renderauflösung und damit detailliertere Spieledarstellung auf kleinen LC-Displays. Sofern euer PC über genügend Grafikleistung verfügt, solltet ihr DSR unbedingt mal eine Chance geben. Die Faktoren beziehen sich auf die Gesamtauflösung des Bildschirms, nicht auf Länge und Breite separat: 1080p × 4,00 = Ultra-HD.



NVIDIA Syste

Datei Bearbeiten Desktop 3D-Einstellungen Hilfe

Zurück

Wählen Sie eine Aufgabe...

- 3D-Einstellungen
  - Bildeinstellungen mit Vorschau anpassen
  - 3D-Einstellungen verwalten
  - Surround, PhysX konfigurieren
- Anzeige
  - Auflösung ändern
  - Desktop-Farbeinstellungen anpassen
  - Anzeige drehen
  - HDCP-Status anzeigen
  - Digitales Audio einrichten
  - Desktop-Größe und -Position anpassen
  - Mehrere Anzeigen einrichten
- Video
  - Video-Farbeinstellungen anpassen
  - Videobildeinstellungen anpassen

Systeminformationen

3D-Einstellu

Die globalen 3D-Einstellung
Änderungswerte werden au

Die folgenden 3D-Einstellung

Globale Einstellungen | Progra

Einstellungen:

Funktion
1 Anisotrope Filterung
Antialiasing - FXAA
Antialiasing – Einstellung
Antialiasing – Gammakorrek
2 Antialiasing – Modus
Antialiasing – Transparenz
Bevorzugte Aktualisierungsr
CUDA – GPUs
3 DSR - Faktoren
DSR - Glättung
Dreifach-Puffer
Energieverwaltungsmodus
Maximale Anzahl der vorger
Multi-Display/gemischte GPU
4 Multi-Frame Sampled AA (M
Shadercache
Texturfilterung – Anisotrope
Texturfilterung – Negativer
5 Texturfilterung – Qualität
Texturfilterung – Trilineare
Threaded-Optimierung
6 Umgebungsverdeckung
7 Vertikale Synchronisierung
Vorgerenderte Virtual Realit

Typische Verwendungs-Szenarios:
- Das Bild ist bei höheren Einstellunge
- Verfügt die Anwendung über eigen Einstellung zu verwenden

ystemsteuerung

llungen verwalten

Standardwerte wiederherstellen

lungen können geändert und dann Änderungswerte für bestimmte Programme erstellt werden. Die
n automatisch bei jedem Start der festgelegten Programme benutzt.

lungen sollen verwendet werden:

ogrammeinstellungen

	Einstellung
	Anwendungsgesteuert
	Aus
g	Anwendungsgesteuert
rrektur	Ein
	Anwendungsgesteuert
enz	Aus
ungsrate (BenQ XL2420T)	Anwendungsgesteuert
	Alle
	Off
	Aus
	Aus
dus	Adaptiv
orgerenderten Einzelbilder	Einstellung für 3D-Anwendungen ver…
e GPU-Beschleunigung	Multi-Display-Leistungs-Modus
A (MFAA)	Aus
	Ein
trope Abtastoptimierung	Aus
tiver LOD-Bias	Zulassen
tät	Qualität
eare Optimierung	Ein
	Auto
	Aus
ung	Einstellung für 3D-Anwendungen ver…
Reality-Einzelbilder	1

Wiederherstellen

:
lungen weniger verschwommen, es kann jedoch eine Minderung der Leistung auftreten
eigene Steuerungen der anisotropen Filterung, wird empfohlen, die anwendungsgesteuerte

MULTI-FRAME SAMPLE AA (MFAA) 4

Multi-Frame Sampled AA (MFAA)	Aus
Shadercache	Aus / Ein
Texturfilterung – Anisotrope Abtastoptimierung	
Texturfilterung – Negativer LOD-Bias	Zulassen

Eine Anti-Aliasing-Option, welche bei AMD zurzeit fehlt, ist MFAA. Dabei wird die In-Game-Einstellung für die 24 derzeit unterstützten Titel aufgewertet und die Sample-Muster abwechselnd genutzt. Dadurch soll ein 4×MSAA-Effekt zu den Fps-Kosten von 2×MSAA entstehen.
PCG-Empfehlung: Nette Option, aber noch zu wenig unterstützte Spiele.

TEXTURFILTERUNG – QUALITÄT 5

Texturfilterung – Qualität	Qualität
Texturfilterung – Trilineare Optimierung	Qualität
Threaded-Optimierung	Hohe Qualität
Umgebungsverdeckung	Leistung / Hohe Leistung

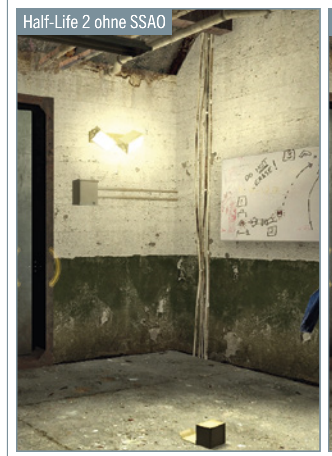
Nutzt zusammen mit dem AF unbedingt auch die Optionen „Texturfilter Qualität“ und schalten Sie sie auf „Hohe Qualität“ – das deaktiviert auch gleichzeitig die „trilineare Optimierung“, lasst euch hier von der Anzeige im Treiberpanel nicht täuschen.
PCG-Empfehlung: Eine Filter-Funktion, die ihr auf jeden Fall beachten solltet.

UMGEBUNGSVERDECKUNG (AMBIENT OCCLUSION)



Threaded-Optimierung	Auto
Umgebungsverdeckung	Aus
Vertikale Synchronisierung	Aus
Vorgerenderte Virtual Reality-Einzelbilder	Leistung / Qualität

Während moderne Spiele die Möglichkeit zur Umgebungsverschattung meist bereits mitbringen, bietet der Nvidia-Treiber die Option, auch ältere Spiele – wie **Half-Life 2** im Bild – mit der „Eckenabdunklung“ aufzuwerten.
PCG-Empfehlung: Für ältere Spiele ist AO auf jeden Fall aktivierenswert.



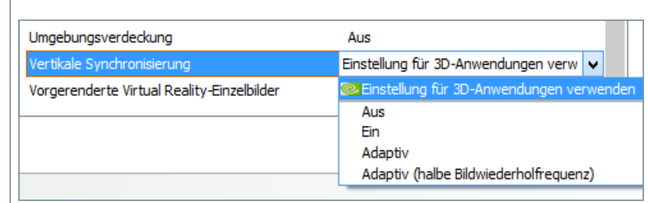
Half-Life 2 ohne SSAO



Half-Life 2 mit SSAO

VERTIKALE SYNCHRONISIERUNG (VSYNC)





Umgebungsverdeckung	Aus
Vertikale Synchronisierung	Einstellung für 3D-Anwendungen verw
Vorgerenderte Virtual Reality-Einzelbilder	Einstellung für 3D-Anwendungen verwenden
	Aus
	Ein
	Adaptiv
	Adaptiv (halbe Bildwiederholfrequenz)

Die zusätzliche Option „Adaptiv“ synchronisiert nur Bildraten über der Monitorrefresh, sinken die Fps zum Beispiel unter 60, wird nicht mehr synchronisiert, sodass kein sofortiger Fps-Drop auf 30 Bilder pro Sekunde zu verzeichnen ist.
PCG-Empfehlung: Adaptives V-Sync ist gut gegen unnötig hohen Stromverbrauch und Spulenfiepen in Spielemenüs oder bei enorm hohen Fps-Raten.

PC Games im Mai



Unser Tipp für Sammler der PC-Games-DVD: Empfänger des Abo-Newsletters können sich die beiden aktuellen DVD-Inlays herunterladen (auch möglich auf pcgames.de). Einfach ausdrucken, ausschneiden, einlegen!



So geht's: QR-Code mit Smartphone oder Tablet scannen – und ihr gelangt direkt zur entsprechenden Website. Eventuell benötigt das Gerät einen QR-Reader (gibt's kostenlos im App Store).

Von: Wolfgang Fischer

Neuigkeiten und Neuheiten rund um PC Games: Trefft die Redaktion auf Facebook, pcgames.de, Youtube & Co.!

Neue Bookazines im Anmarsch!

Umfangreich und jeden Cent wert: Mit diesen Premium-Handbüchern seid ihr bestens informiert!

Seit dem 15. April findet ihr bei gut sortierten Zeitschriftenhändlern drei neue Bookazines aus unserer Computec-Edition-Reihe. Neben einem speziellen Excel-Handbuch, bei dem die wichtigsten Funktionen anschaulich und mit Beispielen erklärt werden, zeigen wir unseren Lesern auch, was man mit dem iPad von Apple so alles anstellen kann. Vor allem für Einsteiger und Umsteiger eine echte Hilfe. Das dritte Bookazine im Bunde widmet sich der Galaxy-Tab-Serie von Samsung, bei der das Google-Betriebssystem Android zum Einsatz kommt.
Die Bookazines der Computec-Edition-Reihe werden auf hochwertigem Papier gedruckt und sind drei Monate im Handel erhältlich. Wer ein bestimmtes Bookazine sucht oder sich eine Themenübersicht verschaffen will, findet auf shop.computec.de/edition viele weitere Publikationen zu mannigfaltigen Themen.



Coole Items für Tera abstauben!

Nur für Extended-Käufer: So holt ihr euch die exklusiven Gegenstände für das Online-Rollenspiel

Der Extended-Ausgabe dieser PC Games liegt ein Code bei, mit dem ihr fünf Gegenstände im Wert von 10 Euro für das Online-RPG von Gameforge freischalten könnt. Und so funktioniert's: Gebt den Key auf der beiliegenden Karte (zu finden zwischen den Seiten 66 und 67) auf www.pcgames.de ein, um euren persönlichen *Tera*-Item-Code zu erhalten. Um diesen einzulösen, loggt ihr euch auf der *Tera*-Webseite mit eurem Account ein und klicke rechts oben auf „Code eingeben". Pro Spieler-Account ist nur ein Code einlösbar. Die Aktion endet am 30. Juni 2015. Bei Problemen mit der Eingabe des Codes auf der beiliegenden Karte wendet ihr euch am besten direkt an redaktion@pcgames.de. Falls es Schwierigkeiten bei der Eingabe gibt, die mit dem Spiel direkt zusammenhängen, solltet ihr den *Tera*-Support kontaktieren.



Der Abo-Newsletter

Exklusive Infos für PC-Games-Abonnenten

Leser-Aktionen, exklusive Gewinnspiele, Spezial-Angebote und Vorab-Informationen direkt aus der Redaktion – all das bietet der beliebte PC-Games-Abo-Newsletter. Und so bekommt ihr ihn: Einfach Name, Anschrift, E-Mail-Adresse und Abo-Nummer (findet ihr auf dem Adressen-Etikett eures Abo-Hefts) an abo@computec.de mailen – schon seid ihr auf dem Verteiler.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de



PC-Games-Podcast



Hören (und sehen), was gespielt wird!

Tausende Fans freuen sich jede Woche auf den PC-Games-Podcast: In wechselnder Zusammenstellung diskutieren Redakteure über Spiele-Neuheiten, kommentieren aktuelle Meldungen und beantworten Leserfragen. Mehr als 270 Sendungen sind erschienen, wöchentlich kommt eine hinzu. In Zukunft wird es auch Video-Podcasts geben, dann könnt ihr dem Team bei der Arbeit zugucken. Übrigens: Auch bei iTunes gibt es ein Archiv bisheriger Folgen – gleich abonnieren!

Im nächsten Heft

❑ Test

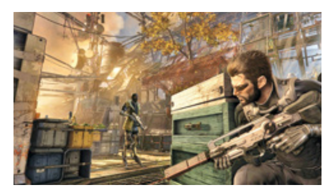
The Witcher 3



Die wilde Jagd beginnt endlich: Hexer Geralt von Riva startet in sein drittes Abenteuer. Freut euch auf offene, riesige Levels, abwechslungsreiches Gameplay und haarsträubende Monster!

❑ **Vorschau**

Deus Ex: Mankind Divided | Cyborg Adam Jensen ist zurück, um die Menschheit zu retten.



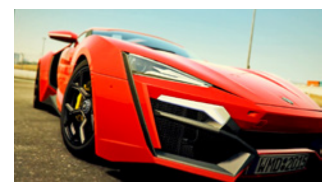
❑ **Vorschau**

Call of Duty: Black Ops 3 | Wir besuchen die Entwickler und stellen den neuen Shooter vor.



❑ **Test**

Project Cars | Nach einer weiteren Verschiebung warten wir sehnsüchtig auf die Testfassung.



❑ **Vorschau**

Batman: Arkham Knight | Nach langer Funkstille endlich ein Lebenszeichen des dunklen Ritters.



PC Games 06/15 erscheint am 27. Mai

Vorab-Infos ab 23. Mai auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

RISEN 2: DARK WATERS



Piraten-Abenteuer trifft Rollenspiel aus Deutschland – kritisch! Das erstklassige RPG von Piranha Bytes ziert als Vollversion die nächste PC Games!

*Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Rainer Rosenbusch, Hans Ippisch

Chefredakteur Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Print Peter Bathge, Matti Sandqvist, Felix Schütz, Stefan Weiß,
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Marc Brehme, Christian Dörre, Melisa Kujevic, Thorsten Küchler, Sascha Lohmüller, Oliver Nitzsche, Rainer Rosshirt, Lukas Schmid, Carsten Spille, Raffael Vötter, Daniel Waadt, Özgül Yuca
Redaktion Hardware Frank Stöwer
Lektorat Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Hansgeorg Hafner, Frédérick Heinz, Monika Jäger, Jasmin Sen
Layoutkoordination Albert Kraus
Titelgestaltung Sebastian Bienert © Disney, Electronic Arts
Video Unit Simon Fistrich (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Dominik Pache, Michael Schraut, Olaf Szymanski, Alexander Wadenstorfer, Marcus Winkler

Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion Jörg Gleichmar, Thomas Eder

www.pcgames.de
Head of Online Christian Müller
Chefredakteur Online (V.i.S.d.P.) Florian Stangl
Redaktion Online Matthias Dammes, David Martin, Maik Koch, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Verantwortlich für den Anzeigenteil René Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anne Müller Tel. +49 911 2872-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt Tel. +49 911 2872-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH
Stresemannstraße 29, 22769 Hamburg
Tel.: +49 40 46 85 67-0
Fax: +49 40 46 85 67-39
www.stroeerdigitalmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 01.01.2015

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 66,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games Extended 74,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen


Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, X3, PLAY 4, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH


"SPIELT SICH WIE DUNGEON KEEPER"
- PCGAMES.DE 23.11.2014
„DUNGEON KEEPER-FANS JAUCHZEN VOR FREUDE"
- COMPUTER BILD SPIELE, 10/2014
DUNGEONS II
LIMITIERTE DAY ONE EDITION